

你不理财，财不理你
——月光族的网络宅经济
星际争霸 II ——自由之翼
Beta一阶测试大总结
08月下
本期特惠价
¥7.00
Popsoft www.popsoft.com.cn
2010年 旬刊 总第341期
大众软件®
第 一 选 择
龙之谷
dn.sdo.com
8月盛大公测
2010年超期待 3D动作网游革新之作
龙之谷
搜索
ISSN 1007-0060
本期重磅专题：
FPS的过去，现在，未来——浅谈FPS的演变
新品初评：七彩虹iGame460-GD5显卡/飞利浦P192电脑一体机/雷克沙DDR2 800 2GB内存/奥林巴斯μ5010数码相机
网络时代：我们的萌去往何方
实用软件：远程桌面OUT了！——玩转新兴远程协助
硬件评析：破解组建宿舍无线网难题
前线地带：子弹风暴/席德·梅尔的文明V
评游析道：评独举“战旗”的《风色幻想》系列
在线争锋：我们是传奇——《魔兽世界》橙武价值论
本期强档攻略 古剑奇谭
SHANDA GAMES
移动用户发送指令“DD”至106575160882，联通电信用户发送指令“DD”至10668828，
注册成为《龙之谷》谷迷俱乐部会员，有机会获得限量周边。详情访问dn.sdo.com。本活动不收取任何信息费。



QQ幻想世界
HXSJ.QQ.COM
腾讯今夏超火热网游
美丽幻想新世界
新服连开大礼不停 1888Q币958元礼包倾情赠送
《QQ幻想世界》珍贵礼包CDK：HXSJpmdzrjXhTeu
在官网兑换中心激活后即可获得礼包
腾讯游戏
GAME.QQ.COM
腾讯科技（深圳）有限公司 客服电话：0755-83765566 4008812345 腾讯网址：http://www.qq.com
Tencent Technology(Shenzhen)Limited 腾讯版权所有，保留所有权利 Copyright©2009 TENCENT Inc.All Rights Reserved







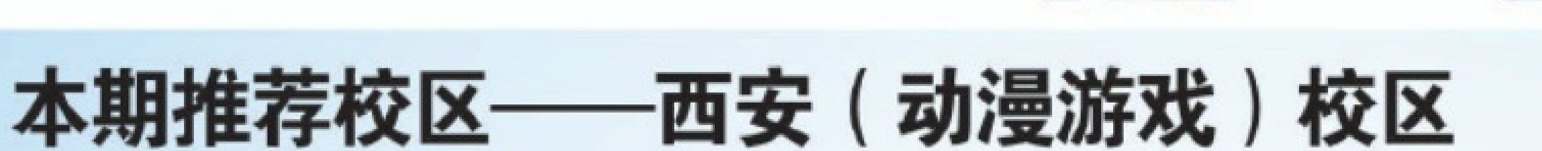


随着全国各地高考成绩的陆续公布，绝大数的落榜生开始为今后的出路问题焦虑。其实在多元化教育时代，高考已经不再是必经出路，不上大学照样当金领！日前，动漫、游戏产业作为“朝阳产业”备受热宠，“前景”与“钱景”双双看好。游戏制作、动漫设计等高级人才更因需求人数多、升值空间大、薪资待遇高而被称为 2010 年的“黄金职业”。

作为亚洲领先的动漫游戏专业人才培养基地——汇众教育，已成为中国动漫游戏企业的人才资源库。师资力量全部来自知名动漫游戏企业开发一线，六年来课程历经多次升级，已培养的 35000 名学员遍布全国 70% 的动漫游戏企业。2010 年汇众教育被“福布斯”评为中国潜力企业。

敬请关注

汇众教育即将联手全国百家知名动漫游戏公司，开启规模空前的全国动漫游戏优秀人才就业双选会。



选择优质校区 实现高薪就业

汇众教育西安（动漫游戏）校区坐落于西安市学术氛围浓郁的长安南路，教学场地达 3000 多平方米，是西北一家从事动漫游戏人才培养的专业院校。自创办至今，学院实行“零起点学习，零距离实训”，使无美术基础、无计算机基础的学员，经过“技能 + 实训”的系统培训后，成功跻身名企。日前，针对高中专毕业生，学院联合多家“211”本科院校特别开设学历班，让广大动漫游戏爱好者技能高人一筹的同时，学历不输于人，从而真正解决就业难题。

★ **招生对象：** 18-35周岁，高中或同等以上学历，热爱动漫游戏制作的在职、待业人士；

★ **就业方向：** 2D动漫设计师、Flash动画师、高级动画师、Maya高级动漫设计师、游戏美术设计师、游戏程序开发师；

近期上门咨询者均可享受价值 1000 元课程试听，报名学员还可有机会赢得高额大礼包。

优惠活动

招生专业	类别	人数
2D 动画设计	文理兼收	30
插画、漫画设计	文理兼收	45
广告制作	文理兼收	30
建筑家庭设计	文理兼收	35
影视栏目包装	文理兼收	30
高级 3D 动画设计	文理兼收	45
电影视角特效制作	文理兼收	30

十年苦读一朝落榜，没上大学照样成金领！

我曾是一名高考落榜生，落榜的那些日子至今仍刻骨铭心。那年，看着同学们 500 多、600 多的分数，我躺在床上，手遮着从窗射入的阳光，眼泪却从眼角悄然滑下。十年苦读却一朝落榜，看着父母强颜欢笑的样子，我不禁反思，难道考不上大学真的就没前途了？

几经思考，我收起了心中的颓唐，开始在网上搜索大学落榜后的出路。就这样，我与汇众教育西安（动漫游戏）校区结缘，开启了走向成功的另一扇窗。在汇众教育我主攻动漫设计，毕业后在老师的帮助下成功就职西北一家知名动漫公司，成为一名高级 3D 动画师。后来，我们班还有几个同学也被顺利录取了，以后又能继续在一起了，心里真是乐开了花！

咨询热线 029-85381691　86691286

咨询 QQ 1183336395　505694794

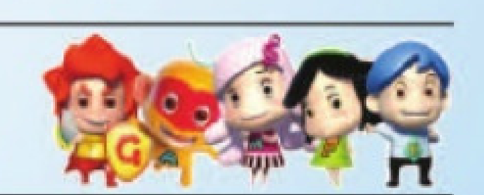
招办地址 西安小寨什字国贸 11 层

网　址 http://xaa.gamfe.com/（动漫）
http://xa.gamfe.com/（游戏）

了解详情请拨打
汇众教育，致力于每一位学员成功！

400-6161-099

汇众教育官网
www.gamfe.com



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 朱良杰 赵绮也 白云龙 韩大治 朱飞
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 杨立
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年08月16日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

不知不觉，我又轮来一期责编。做这期责编的时候，世界杯已经结束了——挺好，比较繁忙的责编工作没有耽误我看世界杯。但不巧的是又刚好赶上《古剑奇谭》的发售，没办法，暂时没心思去玩，只能等到本期做完后放年假时再图谋将其通关了。

7月下的《大众软件》配送了《古剑奇谭》的安装光盘，反响非常好。更让我们感动的是，众多的“大软”读者纷纷支持该正版游戏。咱们杂志的官方淘宝店也在销售《古剑奇谭》的激活码（顺带做一个广告，网址是popsoft.taobao.com），某天因为负责淘宝店的同事们无暇分身，我被抓去当了一晚上的店小二，很有趣的经历。那天晚上跟好几个来买激活码的玩家聊了聊——果不其然，其中至少一半都是女性玩家。关于这个现象，我倒是没有感到太意外，因为在参加《古剑奇谭》的发布会时，我就亲眼目睹了让我非常惊讶的一幕。那天我刚好坐在靠近被邀请玩家就座的区域，发布会开始后来了两位小MM，在我左边的两个座位上坐下了，在整个发布会进行的过程中，她们的表现真是让我惊讶！说真的，我以为这样的场面只会出现在歌星的歌友会里面呢，没想到在一款国产单机游戏的发布会里也能目睹……至于具体的情况，我先卖个关子，回头在自己的“评游析道”栏目里做《古剑奇谭》评论时，再来详细描述。

没错，接下来的几期“评游析道”栏目里各位可能都会看到与《古剑奇谭》有关的文章——不过请各路人马都放心，不会一边倒地夸，也不会一边倒的黑。不管是夸还是黑，不管是真客观还是假客观，我都力争选出最有代表性的文章来献给各位。在此呼吁玩了《古剑奇谭》后心里有话想说的各位——尤其是女性玩家，赶紧来投稿吧！欢迎各种各样的声音！

本期责编 8神经

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
山东	王聪	重庆	张亮
河北	张继然	河南	赵小彬
吉林	王伟	云南	盖戎凯
四川	周威	陕西	徐丽
江西	刘凯	江苏	许晓燕
广东	王肇冲	浙江	潘磊
湖北	丁晓亮	北京	徐惠
新疆	刘桂林	上海	张臻
山西	王志刚	福建	杨松
北京	刘灵	海南	林嘉明



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本





超级搅局者

七彩虹iGame460-GD5显卡

■晶合实验室 魔之左手

在2010年上半年的配件市场中，唯一可以形容的词就是“波澜不惊”，大多数领域的厂商新产品推出速度都很慢，因此价格稳定。而几乎是唯一有重量级产品投入的显卡市场，也因为新产品偏向高端，而且性价比与已有对手相比优势并不明显，因而反响比预期要小得多，但这一情况在刚迈入下半年的7月初，就会因为NVIDIA GTX460的推出而有明显的改变了。

GTX460将是NVIDIA第一款千元级DX11显示核心，价位与GTX465相差几近1000元，将用来替代在NVIDIA产品线中服役了很久的GTX260+显卡。它采用了基于GF100，但经过重新设计的GF104核心，在降低成本和功耗的同时，可以获得更出色的性能。

GTX460内部的流处理器阵列采用48个流处理器（CUDA核心）规划，不同于GF100核心的32个一组，其内部的材质处理器也增加到8个。另外在光栅引擎、多面体引擎、显存控制器等方面也进行了一些调整，其中多是进行了一些精简。而需要注意的是完整的GF104核心实际包括了8个流处理器阵列，共384个流处理器，但GTX460只使用了7个阵列，因此实际启用了336个流处理器。目前尚不清楚这是为保证良品率而作的冗余设计，还是未来准备推出384流处理器的更高端产品。



如果因为疵瑕而屏蔽不同的流处理器阵列，可以采用不同的显存排列方式

GTX460核心频率为675MHz，采用3600MHz（900MHz QDR）的GDDR5显存，它包括两种版本，分别配置1GB/256bit和768MB/192bit显存。在功能和API支持等方面，GTX460与GF100系列产品基本一致，支持OpenCL、CUDA、PhysX和DirectCompute 5.0。不过目前其产品





GF104（左）的封装面积明显小于GF100（右）

核心规格	GTX460	GTX465	GTX260+
晶体管数量	约20亿	30亿	14亿
核心代号	GF104	GF100	G200
核心工艺	40nm	40nm	55nm
连接界面	PCI-E 2.0	PCI-E 2.0	PCI-E 2.0
DirectX 版本	DirectX 11	DirectX 11	DirectX 10
核心频率	675MHz	607MHz	575MHz
SP单元数量	336个	352个	216个
SP频率	1350MHz	1215MHz	1242MHz
纹理单元	56个	44个	72个
显存类型	GDDR5	GDDR5	GDDR3
显存频率	3600MHz	3208MHz	2000MHz
显存容量	1024MB/768MB	1024MB	896MB
显存位宽	256bit/192bit	256bit	448bit
显存带宽	115.2GB/s或86.4GB/s	102.6GB/s	112GB/s

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



很明显，GTX460在这一价位上是极其震撼性的产品，其能力不仅让对手感到威胁，甚至威胁到了自家更高端的产品线，相信它将很快搅动整个市场的价格格局，让我们拭目以待吧。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★☆

厂商：七彩虹
上市状态：已上市
售价：1299元
附件：电源转换线、DVI-VGA转换接口、静电手套、驱动光盘，说明书、多用途工具等
咨询电话：400-678-5866
推荐：中端游戏玩家、DIY超频爱好者

项目	GTX460	GTX465
3DMark Vantage（高画质）		
总分	9200	8604
GPU	8074	7517
PhysX物理引擎测试Fluidmark	61	69
FurMark稳定性测试最高温度	65℃	93℃
游戏测试，全部采用1080P+4×AA，最高画质		
使命召唤6——现代战争2（DX9）	109.942	112.029
Crysis（DX10）	19.62	20.555
Dirt2（DX11）	66.1	64.6
叛逆连队（DX11）	39.159	37.604
Heaven Benchmark v2.0（DX11）	19.4	20.2

仅支持双卡而非多路SLI功能。

七彩虹为我们提供的iGame460-GD5 CH版 768M显卡采用黑色PCB和风道外壳，外形类似GTX470/465，但长度要小得多。它安装双槽厚度的封闭式风道，但采用位于核心上方的大直径风扇而非尾部涡轮风扇布局，散热片采用双热管设计，体积和重量明显小于GTX470/465。

这款显卡提供了mini-HDMI和DVI输出接口，辅助供电接口为双6Pin方式，板载6颗三星0.5ns GDDR5显存芯片，位宽192bit，总容量768MB。显卡前上方仅提供了一个SLI桥接接口，也就是说只能提供双卡SLI能力，无法进行多卡并联。

在实际测试中，我们采用Core i7 940处理器、华硕P6X58D主板，搭配Kingmax 3通道6GB DDR3 1600内存。操作系统为Windows7 64位版，安装NVIDIA ForceWare 258.80测试版驱动。


显卡提供双DVI+mini-HDMI接口

由于核心进行了重新规划，GTX460的纹理填充率等指标实际上比GTX465更高，加上很多3D引擎对频率更敏感或更适应经过优化的GF104核心，因此我们的测试项目中，除了物理引擎测试外，GTX460所有3D测试结果都与GTX465基本持平，甚至大部分要更高一些。这说明在较新的DX10/DX11游戏中，它也完全可以采用4倍全屏抗锯齿加最高图形选项的模式，获得流畅又精美的画面效果。

在测试中，其最高核心温度仅达到65℃，远远低于GTX465或者GTX260+，而此时风扇转速几乎感觉不到有任何增加，噪声仍然很低，整个板卡都保持在温温的状态。而在2D状态下，其核心/渲染器/显存频率会降至50.6MHz/101.0MHz/67.5MHz，风扇转速则降至40%，功率和噪声明显降低。由于工作温度较低，所以GTX460拥有比较不错的超频能力，另外其被官方屏蔽的一个流处理器阵列也会吸引破解高手的注意。



彩色精灵
奥林巴斯μ5010数码相机

■晶合实验室 魔之左手

μ5010是奥林巴斯在年初CES2010展会上发布的新型便携数码相机，拥有1400万像素、5倍光学变焦、26mm广角镜头、双重防抖性能和720P高清视频拍摄能力，而内置闪存则达到了1GB，是一款非常不错的入门级产品。

奥林巴斯μ5010有蓝色、粉红和黑色等外壳颜色，机身小巧，厚度不足2cm，含电池和闪存卡的重量仅有126g。它采用4.7～23.5mm焦距（26～130mm等效焦距），5倍光学变焦广角镜头，光圈F2.8～6.5，快门速度1/4～1/2000秒（夜景模式下最长4秒）。背部安装2.7英寸73万像素第二代“超晶”（Hypercrystal View）液晶屏，拥有出色的亮度、对比度和色彩还原能力，更能展现画面的丰富细节，而且可视角度达到176°。


背部液晶屏和控制键

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

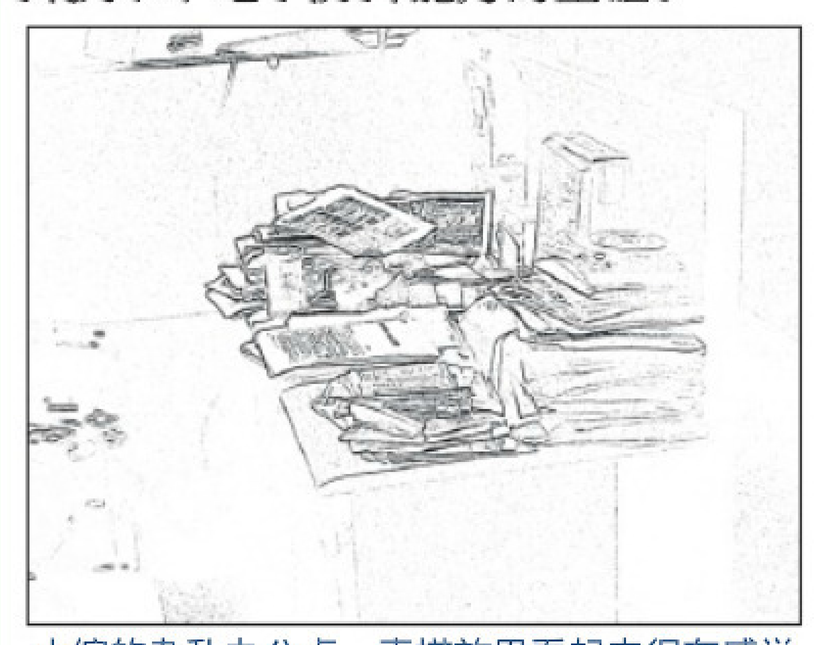
μ5010是一款相当不错的入门级数码相机，使用简单而且很有乐趣。但对高级用户来说，它缺乏一些基本调节能力，并不适合作为创作用机使用。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商：奥林巴斯（Olympus）
上市状态：已上市
售价：1590元
附件：电池、USB连线、充电器、说明书等
推荐：追求时尚的初级数码影像玩家
咨询电话：400-650-0303

这款相机的控制方式和按键设置设计相当出色，大部分设置仅需滚轮和菜单键配合即可实现，滚轮键的上下左右也可作为方向键使用。浏览、变焦键和很有特色的视频拍摄、内置说明书按键都位于背部一侧，虽然按键个头都不大，但即使是小编的“魔之熊掌”操作起来也很容易。在设置曝光补偿、白平衡以及趣味特效等时，屏幕上会显示当前和相邻模式下的实际效果图，便于用户选择。

μ5010配备高性能的TruePic Ⅲ图像处理引擎，内置1/2.33英寸CCD，有效像素达到1400万（分辨率4280×3216），拥有CCD和高感光度双重防抖技术，两者配合，提升手持和采用大焦距时，以及拍摄运动图片时的稳定性。其感光度范围达到ISO 64～3200，已达到了低端单反的水平，不仅在拍摄时对环境条件的适应能力更好，而且也是双重防抖技术中电子防抖能力的基础。


小编的杂乱办公桌，素描效果看起来很有感觉

奥林巴斯相机在机内软件方面的表现相当突出，它不仅拥有高效的脸部识别功能，而且还提供了面部美容功能，用户可以直接拍摄，而不是通过后期处理得到更好的人像照片。另外它还拥有智能拍摄模式“iAUTO”，相机可以直接判断五种典型的场景，用户不需要通过场景模式手动设置，更便于初级用户的使用。另外它还内置了“浓郁色调”、“针孔相机”、“鱼眼”、“素描”四种拍摄效果，能够拍出很个性的照片。

μ5010拥有最长29分钟的720P高清视频拍摄能力，配备性能出色的前置麦克风，甚至还配备了专门的视频拍摄按钮和HDMI数字高清接口，便于用户拍摄视频和连接显示设备观赏视频。


HDMI接口使其可直接连接显示设备

这款相机提供了多种内置白平衡、曝光控制、闪光模式，并且提供了肖像、风景、夜景、夜景&人物、运动、室内、烛光、自拍、夕阳、烟火、菜肴、文件、海滩&雪景、宠物等非常丰富的场景模式选择。其微距模式可提供15cm～无穷远焦距，而超级微距模式焦距不可变，可提供7cm近距离微距。相机采用3.7V、740mAh的Li-42B锂离子充电电池供电，支持USB连接供电，在实际使用中，与内置闪存配合，基本上可以满足一整天的拍摄需求。

实际拍摄中，我们在自然光充足



的情况下拍摄的样张，可以看到其色彩略微偏冷，中心分辨率非常出色，尽管采用了“风景”模式，背景的分辨率和锐利度仍有明显下降。这款产品的微距表现比较一般，在拍摄显存等低对比度物体时难以对焦，拍摄人偶时，色彩单一的腰带等部分细节表现并不好。


风景模式样张


微距样张

奥林巴斯μ5010规格表	
影像感应器	1/2.33英寸CCD，1400万有效像素
输出图像尺寸（像素）	最大14M（4280×3216），可选8M/5M/3M/2M/1M/VGA及16：9模式
镜头	5倍光学变焦，焦距4.7mm～23.5mm（相当于35mm相机的26mm～130mm），光圈F2.8～6.5
防抖功能	CCD防抖+高ISO防抖
最近对焦距离	15cm（微距）/7cm（超级微距模式）
液晶显示屏	2.7英寸LCD（约23万像素）
存储媒介	内存（约1GB），SD/SDHC存储卡扩展（最大32GB）
文件格式	图像JPEG，短片AVI Motion JPEG
录像格式	720P（最长29分钟）/VGA/QVGA（最大文件不超过4GB）
测光模式	数码ESP测光、点测光
快门速度	1/4秒～1/2000秒（夜景模式最长4秒）
对焦系统	iESP自动对焦、点对焦、脸部对焦、自动跟踪对焦
感光度	ISO 64/100/200/400/800/1600/自动/高ISO
白平衡	自动、预置（阴天/日光/白炽灯/三种荧光灯）
曝光补偿	＋2至－2EV
自拍	2秒、12秒
拍摄场景模式	自动、肖像、风景、夜景、夜景&人物、运动、室内、烛光、夕阳、烟火、菜肴、文件、海滩&雪景、宠物
菜单语言	多种语言可选，包括简繁体中文
电池	3.7V/740mAh Li-42B锂离子充电电池，支持USB连接供电
接口	USB 2.0、音频视频（PAL/NTSC）输出、HDMI输出
体积	94.7mm×55.8mm×19.9mm（不包括凸出部分）
重量	126克（包括电池及SD卡）



DDR2升级方案！

雷克沙DDR2 800 2GB内存

■晶合实验室 Red

DDR2平台的用户最初配备的内存多为2GB或1GB，浏览网页依然够用，但面对新游戏、大型软件时，内存可能成为瓶颈。雷克沙不久前推出了“DRAM内存解决方案”，产品涵盖DDR、DDR2、DDR3，容量从单条512MB到套装4GB不等，我们本次测试的是单条容量为2GB的DDR2 800台式机内存。

产品包装非常简洁，突出了“升级”的主题，外观同样也很朴素，两面共有16个内存颗粒，是一款CL=6的产品。在DDR2 800频率下，它的默认时序为6-6-6-18，如果与DDR2 667混插，时序会提升为5-5-5-15。从CPU-Z的SPD信息中发现，内存的制造商为“Crucial Technology”，它和“Lexar”一样，都是美光科技（Micron Technology）旗下品牌，所以不必担心买到的是假货。

我们将它与另一品牌的DDR2 800 2GB内存组成双通道，在Win7下测试。其中“Windows体验指数”在增加内存后上升了0.4分，PCMark Vantage上升271分，当转换一个容量为4.5GB、MKV格式封装、H.264编码的720P影片时，所需时间也减少了33s。最后我们还用烤机软件Orthos对其进行压力测试，整个过程中该产品表现稳定，未遇兼容性问题。P

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



在进行视频转换、3D设计等消耗内存的应用时，大内存能带来更好的表现。由于面向的是退居二线的DDR2平台，这款产品并没有追求性能，我们推荐已有内存为DDR2 800（CL=6）或DDR2 667（CL=5）的用户升级选用。

炫目度：★★★
口水度：★★★
性价比：未知

厂商：雷克沙（Lexar）
上市状态：即将上市
售价：暂无
附件：说明书等
咨询电话：021-61033321
推荐：打算升级DDR2内存的用户

双区硬件加密

朗科U662 U盘

■晶合实验室 Red

U盘体积小、重量轻，虽然便于交换数据，但同时也易丢失。对就职于国防、军工、科研、金融等行业的用户来说，任何数据泄漏都可造成不可估量的损失。即使是普通用户，也要关注数据安全，以免被不法之徒利用。朗科推出的这款U盘，通过桥接芯片内集成的256位AES加密算法引擎，能很好地确保数据的安全。通过芯片加密的方式被称为硬件加密，运算完全由芯片实现，不占用CPU。加密数据以密文形式存在，更换U盘内部桥接器也无法破解。

该产品为USB 2.0接口，容量4GB，外部包裹带有网状装饰的金属外壳，并在侧面配有写保护开关。U盘尺寸为52.7mm×13.5mm×5.5mm，重约13.5g，看起来像个细长的钥匙链。它还附带了一根强度不错的挂绳，我们把它与U盘连接后用力拉扯，也没有出现外壳破损或挂绳断裂的情况。

U盘的4GB空间默认分为3部分，包括2个加密区和1个数据公开的普通区，加密区分别设置密码，如果输入密码时超过设置次数，U盘会锁定无法访问。各分区所占容量也可在自带软件中调节，如果用户愿意，完全可令所有空间均为加密区。需要注意，在调节分区后软件会进行格式化，数据均会丢失，而且如果用户遗忘密码，加密区内的数据也无法恢复。

我们使用HD Tune进行性能测试，其加密区的平均读取速度为27.6MB/s，存取时间为0.7秒。在Win7下通过资源管理器写入/读取2GB单文件时，速度分别为6.80MB/s和19.6MB/s，表现中规中矩。P

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



256位AES加密算法被破解的可能性几乎为零，加上结实的外壳和小巧的体积，这款产品很适合经常携带重要文档、图片等的企业用户。

炫目度：★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★

厂商：朗科（Netac）
上市状态：已上市
售价：259元
附件：数据线/挂绳/说明书等
咨询电话：400-830-3662
推荐：企业用户



简洁实用
飞利浦P192电脑一体机

■晶合实验室 电子土豆

随着技术不断发展，电脑轻薄化、家电化近年来成为国内市场一大趋势。由于笔记本屏幕小、键盘小等先天弱点（笔记本的性能已不再是主要问题），要全面取代台式机成为家庭中唯一的电脑尚有难度，而台式机无论多小多薄，也无法克服布线的问题。因此，近年来电脑一体机成为许多IT厂商尤其是显示器厂商非常关注的发展方向，作为老牌显示器厂商的飞利浦这次就送测了其最新款的电脑一体机——P192。

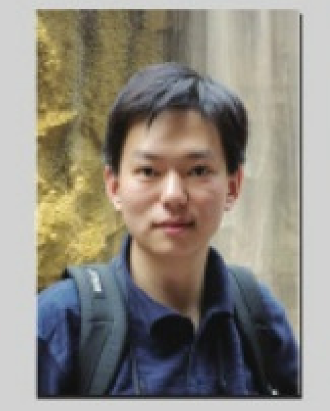
P192是飞利浦在国内推出的第二款电脑一体机，与之前的P190相比，P192在保持18.5英寸屏幕的同时，将处理器升级为双核Atom，并将内存和硬盘容量加倍，键盘鼠标也更新为无线版本，进一步摆脱了线材的束缚，并配上了最新的Win7家庭版操作系统。P192一体机的造型设计较为简洁，以家电常用的黑色为主色调，辅以银色搭配，大气庄重；机身表面大面积采用光滑的黑色漆面材质，连键盘鼠标也不例外，各边角都比较圆润。正面边框上除了右下角的电源开关和上方的内置摄像头外，再无其他按键，但连显示器上常用的OSD控制按钮都没有提供，对此设计我们持保留态度。主要接口位于机身左侧和背部，左侧提供了两个USB 2.0接口、多合一读卡器（支持SD、MMC和MS等）、耳麦及网卡接口，右侧是笔记本型的超薄DVD刻录机；背面还有电源输入和3个USB 2.0接口，并有散热孔和为升级预留的内存舱盖。一体化设计的好处显而易见，我们只用连上外置电源适配器，把无线键盘鼠标的发射器插入任意一个USB接口，按下电源就能开机使用了，完全没有传统台式机那些繁琐的连线过程。



背面的银色支架可调整机身角度

飞利浦P192采用Intel Atom N330双核处理器（支持超线程技术）+945GSE芯片组的组合，整合了Intel显示核心，样机配备2GB内存和320GB硬盘。其18.5英寸显示屏支持1366×768的最大分辨率，能满足720P视频的播放要求。由于它采用了2GB内存和7200r/m台式机硬盘，在性能测试中硬盘和内存性能较为突出，整机得分也不错，不过显示性能是个短板。好在实测中它能比较流畅地播放720P视频，但无法满足1080P视频的流畅解码要求。飞利浦为它提供了飞利浦家庭影院系统软件（可播放影音、编辑照片）、DVD刻录软件和网络摄像头软件（多种特效），并预装了趋势科技的防病毒软件（一年更新服务）。P

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital
晶合实验室测试联盟



飞利浦P192拥有简洁大方的造型和无线键盘鼠标，无论安装还是使用都非常方便，而且工作噪声很低，飞利浦为它提供了3年保修。如果你家中需要一台主要用于办公、上网和影音娱乐需求的静音电脑，且桌面空间较小，不妨考虑下这款机型。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

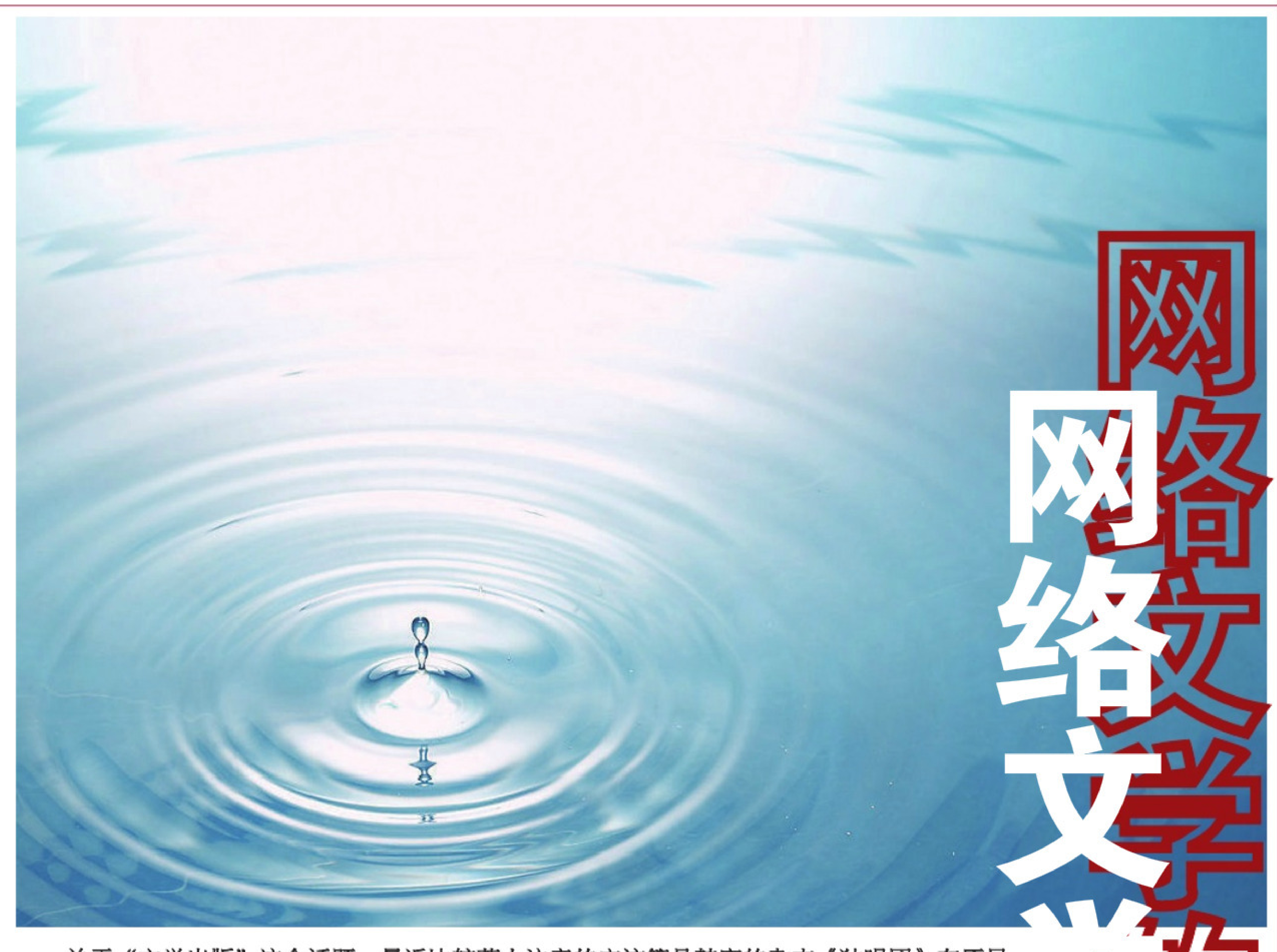
厂商：飞利浦（Philips）
上市状态：已上市
售价：3499元
附件：电源线及适配器、无线键鼠、说明书、驱动软件光盘等
推荐：注重空间利用率的家庭用户
咨询电话：400-880-0008

性能测试成绩表

PCMark 05 1.2		PCMark Vantage	
总分	2174	总分	1711
处理器	1895	游戏	667
内存	2243	内存	504
显示	692	音乐	2244
硬盘	6220	硬盘	3435
Winows7体验指数	2.1	创作	1625
内存/硬盘	4.6/5.9	通讯	1470

飞利浦P192一体机详细规格表

处理器	Intel Atom N330双核（1.6GHz）
芯片组	945GSE+ICH7
内存	DDR2 800 2GB
硬盘	320GB（7200r/m，SATA接口）
显卡	Intel集成显示芯片
屏幕	18.5英寸16：9 LED宽屏，1366×768
光驱	DVD-Super Multi刻录机
网络	802.11b/g无线网卡，10/100/1000Mbps有线网卡
其他端口和功能	立体声喇叭2W×2、麦克风、30万像素VGA摄像头、5个USB 2.0、多功能读卡器等
操作系统	Windows 7 Home Basic



网络文学的死水微澜

■本刊记者 冰河

关于“文学出版”这个话题，最近比较惹人注意的应该算是韩寒的杂志《独唱团》在历尽磨难之后，终于以图书的形式登场。早在《独唱团》的实体书出版之前，互联网上就对其有非常高的期待，而《独唱团》亮相之后，虽然并没有出现一面倒的称赞局面，但引发的争议仍旧证明无论是玩博客还是做图书，韩寒的特立独行和敢想敢为使得他在中国文学出版行业和互联网行业独树一帜，成为如今中国青年写作者中的顶级人物。

同样是以写作谋生，同样是借助互联网扩大自己的影响，另一起与互联网文学出版有关的事情却没有引起外界太大的关注，这就是国内网络文学领域的事实垄断者起点中文网被原签约作者“无罪（笔名）”告上法庭的事件。2010年7月13日，网络文学作者“无罪”（真名王辉），以盛大文学旗下起点中文网使用不正当竞争手段侵害自身合法权益为由，宣布起诉起点中文网。根据“无罪”对外发布的材料，其创作的小说《罗浮》于2009年12月在纵横中文网上首次发表后，迅速成为纵横中文网上点击量前两名的作品，并在互联网上被广泛引用和转载。其后，起点中文网也于今年4月推出了一部名为《罗浮》的作品，并在刚刚推出之际就获得推荐阅读。与此同时，起点中文网为了推广自家版本的《罗浮》，购买了百度推广链接中的关键词“罗浮”，如果在百度上用“罗浮”搜索，排在第一位的就是起点版《罗浮》。对此，“无罪”的代理律师指出，被告在推广链接中仅标明《罗浮》，刻意混淆“无罪”《罗浮》和“山寨”《罗浮》，误导了广大读者，使读者误以为起点中文网上发表的《罗浮》乃“无罪”《罗浮》，这是一种不正当竞争行为，扰乱了正常的竞争秩序。就在“无罪”起诉的同时，起点中文网马上便发表声明称，“罗浮”是道教名词，起点中文网的小说《罗浮》是与作者正常签约连载的众多作品中的一部，作者使用独立笔名，完全独立构思、创作，与“无罪”没有任何关系，山寨之说无从谈起。

“无罪”的离去与诉讼只是起点中文网面临的麻烦之一，在“无罪”之后离开起点中文网的还有其旗下的多名知名作者，包括“方想（陈艾阳）”、“烽火戏诸侯（陈政华）”、“更俗（张年平）”、“梦入神机（王钟）”等人。这几名作者都曾在起点中文网上发表过人气极高的作品，如“更俗”的《重生之官路商途》，“方想”的《卡徒》，“梦入神机”的《佛本是道》、《龙蛇演义》、《阳神》等均创下了数千万点击率，并且成功出版了实体畅销书。可以说这几人的离去，虽然不能动摇起点在互联网文学出版领域的霸主地位，但仍旧是不小的打击。在某个作者QQ群中，盛传盛大总裁陈天桥为此次风波拍案怒斥起点文学总编侯小强，当然这一传言无法，也不会得到证实。

起点此次遭遇诉讼，对于业内人士来说，其实背后更是两大游戏公司在网络文学出版市场上的角力，网络文学对网络游戏的价值早已令多家游戏公司对此垂涎。2006年9月，起点中文网的知名小说《鬼吹灯》签售给盛大18基金签约公司陈富明所在的麦石用作网游开发，随即次年8月，《鬼吹灯》又以约100万人民币的价格出售给上海华映文化传媒有限公司用作电影拍摄。由于文学网站拥有忠诚的读者群并附有社区属性，越来越多的网游和影视公司开始在文学网站中寻找内容。原纵横中文网CEO曾戈曾透露，目前起点中文网排名前10的小说版权（用作网游题材开发）价格都在千万级别。2010年春节后，完美时空也加大了对文学网站的投入，对外宣称将以每年1亿的价格投资纵横中文网，并将其交由178.com“托管”。178.com创始人张云帆表示，纵横中文网以前计划的是把文学作品进行实体销售，而现在则更多的在走互联网的途径。而此次从起点中文网出走的部分网络作者表示，他们来到纵横中文网主要看重其有完美时空的投资背景，他们期待能利用完美时空在网游、影视方面的资源将自已的作品卖出去。



百度搜索“罗浮”，可以看到起点中文网与纵横中文网的作品同时出现，当然一个是自然搜索，一个是广告

起点不是第一次面对这种动荡，也不是最后一次面对这种挑战。早在2006年，17k文学网成立时，起点同样经历了旗下“血红”、“酒徒”、“云天空”、“烟雨江南”等重量级作者的离开，也同样面对了“云天空”发起对起点中文网诉讼并胜诉的尴尬现实。但4年之后，起点中文网依旧是网络文学出版行业的带头大哥，曾经愤然出走的“血红”和“云天空”悄然回到了起点中文网继续写作，只是风光不再。而起点众作者出走之后投奔的纵横中文网，虽然有完美时空这样实力雄厚的企业做后盾，勘与背靠盛大网络的起点中文网做对手，不过面对互联网中文出版的种种顽疾，能否独辟蹊径打出一片天空，目前也还不得而知。虽然此次纵横中文网收容了一众知名作者，但自身也不是高枕无忧。纵横中文网成立几年以来，虽然初期意气风发，收容了以“九州系列”而驰名的九州工作室，将“江南”“今何在”等知名作者纳入旗下，但2008年末的一场内乱，让纵横中文网沉寂了一段时间。最终2010年年初完美时空决定将纵横中文网交由旗下新收购的178网站运营，而原本完美时空构筑的“网络文学出版——游戏制作——影视制作”的战略架构，在网络文学这一块业务动荡之后，影视制作业务也起动荡，7月13日其业务负责人宋歌和杜扬挂印封金带团队离开，使得完美时空的战略架构受到严重影响。此次纵横中文网收容知名作者，并借助旗下作者与起点中文网的纠葛大做文章，也难以摆脱借此炒作以提升团队士气的嫌疑。所以尽管这一次起点面临的风波虽然同样声势不小，但究竟能否改变起点中文网对中国互联网文学出版的垄断现实，没人敢下这样一个定论。

FC-20100963

我虽然不算知名的网络写手，但从一开始就坚持原创。之所以写《罗浮》，在连载作品开头就有了详细说明。选定用《罗浮》这个书名，是因为它直接引发了我的创作灵感。“罗浮”自古以来就有很多求仙问道的传说，为玄幻写作提供了丰富的想象空间，它不应专属于某一个人。

黄鹤九曲

2010.7.12

关于“无罪”和起点中文网的纠纷，起点版《罗浮》作者给出了自己的说法，从旁观者的角度来说，理由非常充分

不过尽管完美时空、纵横中文网、盛大网络、起点中文网以及一众网络文学作者明里暗里较量不休，引得业内人士注目，但最令人悲哀的是作为这一切动荡的最终影响目标——互联网文学读者，面对四处飞扬的口水却表现出了异常的镇定。对于在媒体和互联网上纷纷扬扬的争吵，大多数人要么压根不表态，要么表示“天下乌鸦一般黑，完美时空也不完美。”“反正不过是YY（意淫）文，换个地方也不会变。”企业和作者相互之间嬉笑怒骂，读者却安之若素甚至毫不上心，再大的风波对他们来说不过是死水微澜而已。这种情景对于中国的互联网文学出版行业来说，这才是最危险的现实。只是无论纵横中文网也好，起点中文网也罢，目前看来是暂时没有能力改变这个局面。

因为如今这个卡在牛角尖的局面，并不是一天两天形成的。

罗马不是一天建成

网络文学这个行业的发展轨迹真是很难描述，仁者见仁智者见智，不同身份的人从不同的角度，都会得出一些不同的看法来。

从数字上看，它像是一条缓缓上扬的抛物线，如果我们用版权价值做Y轴，时间做X轴，它便是经历了漫长而艰难的时刻一点一滴的上扬，然后突然在近几年疯狂滋长的一条抛物线。虽然这个曲线是符合网络行业的发展定律的，不幸的是，如果把盗版导致流失的价值计算进去，这条曲线要好看得多。盗版挖走了全部版权价值的百分之九十九，至使版权价值的曲线在我国看上去如过山车轨道一般出奇的惊险。

从发展史来看，它倒是呈现出了很清晰的阶梯状价值观，大致可分为原始积累时期（1998–2001）、收费阅读时期（2002–2004）、资本运作时期（2005–2008）、数字出版时期（2009至今）。



在起点中文网搜索《阳神》的结果，这本连续8个月名列月票榜第一的作品，已经彻底失踪

原始积累时期，通俗一点说，就是免费阅读的时代。对于作者来说，一句话概况其特征就是“赔本赚吆喝”时期。

在2000年前后，网络文学基本上是免费的。空间免费，看书免费。因为书籍出版缓慢，大家可以在网络上“先睹为快”，这就渐渐拉开了屏幕阅读时代的序幕。值得注意的是，因为那时候网络的精神是共享资源，版权意识又差，大家就错误地把劳动成果都“无私”分享了，并且觉得是理所当然的。网站的书籍来源基本上就是直接从四处直接去拿，去转载，没有任何法律意识。作者也很少有人觉得不高兴，大都认为辛苦一场多赚点吆喝，图个大家高兴就可以了。

这个时期，可以称之为“原始积累时期”，大部分在后几年产生了影响力的作品和作者都是在这几年脱颖而出的。大家也可以简单地理解为原始社会的开荒年代，那时候因为凭着理想写作的人多，所以作品的质量普遍都比较高。因为写得不好不太有脸出来混。版权价值仍旧以实体书籍的出版为主，没有其他的实现方法。因为网络的分享精神，获得稿件进行盗印变得更加容易，盗版书渐渐开始充斥街头。

收费阅读时期的来临，使得“信息网络传播权”渐渐开始实现其版权价值。到2001年到2003年之间，空间变得不免费了，开办文学网站已经成了一件有成本的事情，因此逼死了一批先头网站。而大家始终认为文学不能收费，收费会导致网站的人气急剧流失。在这种情况下，网站经营者考虑以何种方式让小说在网络上能够收费变成了一件非常纠结的事情，因为文学这个东西很难为之定价的，大家都不敢收钱。于是出现了很多革命先烈，“读写网”首先尝试以点击为收费标准，每一千点击收费一分，这个方式很快就失败了。然后“明杨网”开始尝试按照另一种计费标准，“会员用户每看章节一点作者可得1分钱”，也失败了。基本上，作者不可能从这样的收费模式上得到什么像样的收入。按照当时的分成比例，不管是谁想挣上一千块稿费都几乎是不可能的。但是它们的失败并不全是因为计费模式的问题，而是更多因为两个缘故：1，收费渠道。那时候网站收费是一个比较难的问题，缺乏支付手段，网上划款不够普及；2，作品积累不够，不足以满足收费服务的需求，因此很快就进入瓶颈，流量迅速流失。同时网络广告大萧条，网站只能依靠贩卖繁体版权来赚钱，而开办网站所需的空间费用越来越高，终于导致了它们的失败。

2003年8月，起点中文网终于抓住了收费阅读的关键，推出了首发制度，并且在经历了艰苦卓绝的挣扎之后成功地闯过了瓶颈，在2003年10月优惠期结束正式进行收费的时候，实现了成绩最好的作者月收入超过一千元，也就是大概相当于千字10元。至此，网络文学开始了新生，也似乎是走进了一条不归路。快速阅读，快速写作，读者开始一目十行，而作者的愿望——就是让自己变成一台打字机。

资本运作时期的来临，使得网络文学行业一下子就变得不同了。2004年10月，盛大收购起点中文网，在短短三个月内利用其铺设至全国80%城市的点卡销售渠道迅速占领网络文学市场，依靠雄厚的资金和渠道实力将几乎所有网站的读者和作者资源一并夺走，终于形成了一家独大的局面。

资本商的运作使得网络文学行业迅速繁荣，版权争夺的竞赛也便愈演愈烈。继起点之后，幻剑书盟被TOM网以2000万的价格收购。文学网站运作所需的资金每一年都在急剧增加，因为开办网站所需要购买稿件的版权价值在不断被抬高。最初每千字只值几分钱，渐渐变成几毛钱，几块钱，最终变成了每千字几百块钱。2005年尚可以用几十万一年的成本费用介入这个市场，2006年则需要几百万的成本费用，2007年，没有一千万的投入就别想了，到了2008年，这个领域开始接近于连续三年投入一亿，才有可能挖走足够数量的重要作者。

网络文学行业似乎走入了误区，产生了大量的泡沫。排在前面的书因为资本竞争而越来越值钱，它所实现的阅读收入完全不可能帮网站收回全部成本，网站越来越难盈利，但是不怕，有资本在背后支撑。撑不住的，就倒闭。撑得住的，就牛逼。而网络文学行业开始有了一个别称，叫做网络提款机。最初的当红网络作者月入一千块就叫做厉害，



完美时空以《非常完美》一片成功进军电影行业，但目前却遭遇制作团队出走事件



《诛仙》是幻剑书盟网站最成功的作品，同样也支撑了完美时空在《完美世界》之后的产品线。正是《诛仙》的成功让完美时空意识到如果自己有版权来改编作品，对整体业务有多大的助力

现在一年稿酬收入在几百万以上的大有人在，当然每个月写得累死累活还挣不回电费的更是如恒河沙数。自进入商业阶段开始，网络文学行业就形成了残酷的竞争局面，庞大的金字塔底层艰辛挣扎的辛酸永远被塔尖的一小部分风光所掩盖。

数字出版时期的来临，使得版权产生了更多增值的方法。这似乎可以用2008年盛大文学的成立作为标志。盛大文学的布局，预示了很多网络文学的发展前景，而手机阅读等衍生价值的大幅度提高，渐渐开始影响行业的盈利能力，使得之前单薄的网络文学市场开始变得多样。网游行业大幅度发展，网游改编权开始不断实现令人羡慕的版权收入。虽然2009年末的一场扫黄打非大风暴给了许多SP商以致命打击，但是很快汉王等手持阅读器市场的兴起使得数字出版迅速成为令人关注的焦点。但是实际上，在很久很久以前，网络文学行业就已经在进行数字出版了，只是人们没有意识到。直到数字出版成为一个大时代，人们才惊觉，网络文学行业将会是推动传统文学发展的新动力。从这个角度来说，起点中文网的确是中文互联网出版行业的新“起点”。

病来如山倒，病去如抽丝

不过至今困扰中文互联网出版行业的困境也是从起点中文网的兴起开始的。由于起点中文网让整个行业上下看到了依靠互联网写作盈利的光明前景，因而各路资金和人马也纷至沓来。很快传统出版行业中的顽疾也迅速被引进了网络文学出版行业，这就是“盗版产生和导读能力有限”带来的如今这种行业畸形发展的局面。

很多人说网络文学有这样那样的问题，比如“书过于快餐，充满市场泡沫，写作者逐渐脱离草根阶层”等等，但如果寻根究底，最主要的问题还是在于“盗版”和“导读”，这两个问题“导读”源发于上游网站的资源垄断，“盗版”则造成了如今的发展瓶颈。很多企业家都用“开源”和“截流”作为经营策略的基本思路，而网络文学行业恰恰在这两个最基本的方面都面临几乎无解的难题。首先是盗版。不管有多少人写作，那些书一旦发布，就很快被盗版了。而基于免费阅读时代养成的恶果，中国人民习惯于不花钱看书。要改掉这个习惯非常困难，特别是在盗版的帮助下。全国的互联网站突破一亿，超过百分之三十的网站是文化网站，而正规文学网站只有屈指可数的几家。想象一下，当一本有关注度的书籍开始收费阅读，半个小时之后盗版网站就已经拥有了最新章节。每一千个看书的人里，只有1个人付费，最好的情况不超过20人。这样涓细的源头，让人如何开源，唯一的办法就是跟盗版去斗争。盛大文学状告谷歌、状告百度一时之间成了热门话题，其原因就是因为搜索引擎提供盗版链接。最终谷歌退出中国，但是盗版网站的数量丝毫没有减少。

其实从如今的情况看，导读问题比盗版问题对中文互联网出版的影响更严重。可能很多人不明白什么是导读，说白了就是网站让读者能够找到可以看的书的方法，可能是排行榜，可能是编辑推荐。找本书看听起来似乎是个很简单的事情，但是如今的网络文学行业跟原始积累时期不一样了。因为门槛低，又可能发大财，所有自认为有能力又有梦想的人都开始疯狂写作上传。自起点中文网创立了以更新速度来追求收藏和推荐票的模式之后，网络文学写作就从脑力工作变成了体力工作。没有文笔不是问题，没有速度是万万不能的，因为你要每天都更新，最好更新几次，每次都得有相当的字数，这样你才能满足读者的需要。每天写几万字已经不是什么新鲜事。如“云天空”“唐家三少”每年写几百万字的知名作者也不在少数。但是如果书的开头居然没有红起来，怎么办呢？这个开头废掉，重新写一个，直到能成功上架销售。于是一年里会产生几十万本书，基本上全都是废书。从上百万的存书中找到一本好看的书有多难，用大海捞针来形容那真的是一点儿也不夸张。读者可能看了几万本书，却没有一本书可以让你明白自己究竟在找什么。这种情况下，要找到能看的书就只能靠导读系统的帮助了。但是立刻又有



榕树下网站曾经是网络文学最早的旗帜，但正如我们常听到的那样“爷秀于林孙必摧之”，很快它就没落了



在起点中文网被盛大收购之前，网络文学出版领域最出风头的实际上是幻剑书盟网站，但当起点获得了足够的资金和渠道支持之后，幻剑书盟迅速被资本碾压得溃不成军

一个问题出现了：不管是编辑的推荐还是各种排行榜，它们都集中在首页上。而首页的尺寸是有限的，网站的推荐能力也是有限的，读者的关注能力也是有限的，于是就产生了一个现象，被推荐的书籍有人看，没推荐的书籍立刻石沉大海。读者的注意力都集中到这少数的几本书上，导致那少数的几本书价值极高。网站排名在五十名以前的作者挣得比较多，一百五十名之后的作者，大概有十几万人，基本上就挣不到钱了。而在这些挣不到钱的作者当中，恰恰完全囊括了写作水平很高，只不过写字不够快的那一群。导读能力的有限，就像是一个细细的瓶颈，将许多文学网站和写作爱好者扼杀在摇篮里。目前脑子清醒的网站管理者都明白，这两个问题不解决，网络文学无法进一步发展。

可是如果问题那么容易被解决，它就不算是个问题了。“无罪”将起点中文网告上了法庭，对于这件事情目前还不好判断谁是谁非。但熟悉网络文学出版的人都知道，这种诉讼不是第一次。上一次“云天空”状告起点中文网并胜诉就是前例。作者会选择与签约网站会对簿公堂，没啥好奇怪，因为作者是弱势群体，当权益受损的时候除了对簿公堂没有其它的法子。写作的限制太大，价值观未能体现，得不到应有的社会地位、尊重与认可，都是诱因。从各个方面来分析这个问题，有几个方面的原因或者说祸根，导致了这种现象的频繁发生。首先是起点中文网一家独大并推出了备受作者诟病的“霸王条款”。店大欺客，一个接近被垄断的行业里，绝大多数作者都感到自己很弱小，因为网站有能力让你活下去，赚大钱，也有能力让你瞬间被淹没，毁了你。那些授权合同谁看了都知道是霸王条款，什么权利都一并拿走，甚至连合同条款上都变成“委托写作”，这种颇有无厘头风范的合同作者还是只能接受。其他的网站迫于生存的压力，也只能尽量照着起点的模式相互营造行业壁垒。其次是行业缺乏成文规范的问题，一切都非常江湖，缺乏真正有效的行业标准。谁厉害、谁先下手就按谁的标准来。没有足够的法律保护，合同没有什么标准，谁爱怎么规定，只要对方愿意签就可以。授权情况自然就很混乱，加上作者的版权意识普遍都比较差。有时候作者搞不清楚合同里写了什么，胡乱授权的时候也很多。其实作者也非常无奈，因为不是每个作者都有一个出版法律顾问，甚至很多作者还不是成年人，而合同里陷阱密布，种种条款压根不是为了保护作者的权利而确立的，这就使得纠纷很容易产生，出版商在出版的同时也往往借着宣传为名堂皇使用电子版权，而作者签约后失去了很多权利经常自己还不知道。而作为经营方的网站，解决这些问题的方法和途径也都不尽相同。最终，是目前未能形成良好的产业发展环境与条件的问题。网站之间的竞争往往变成恶性，相互抬高价格，资本竞赛，痛下黑手。作者往往作为弱势群体就变成了炮灰或是牺牲者。读吧《星辰变后传》事件、“云天空”事件、“无罪”事件，都成了近年网络文学行业的热门案例。

目前种种的风波，对于网络文学出版行业来说，是一个难关，但也未尝不是一个转变的机遇。就目前的市场环境来说，有好的方面也有坏的方面。

坏的方面：版权使用异常混乱。 新闻行业、文学行业、多媒体行业，都可能针对一部作品的版权进行不同方式的盗用，而且很难控制他们的行为。比如一本书签下了出版合同，新闻宣传经常用到，手机阅读也不知道怎么搞的就用了，突然有人在电台朗读，电视剧借用了相似的剧情，作者和版权代理方都没有办法控制这些情况。就使用方而言，有时候钻了法律的空子，有时候比较强势，根本惹不起。总之，由于版权的价值多样化了，随之也带来了更多的问题，行业环境更加复杂混乱。

好的方面：目前正在兴起的电子阅读发展潜力非常巨大。传统互联网和无线互联网都可以良好的接轨数字出版，将版权价值进一步开发，这也是目前如此困境下很多人依旧看好网络文学出版的重要原因。

但如果进一步观察网络文学的出版环境，可以看到就更具体的环境来说，目前的很多积习难以改变，主要体现在以下几个方面。

用户方面：从网络文学诞生之初产生的免费阅读，在走向收费阅读的过程中很难改变。盗版作为社会的普遍现象存在，而网站运营管理层面，未能对版权做到很



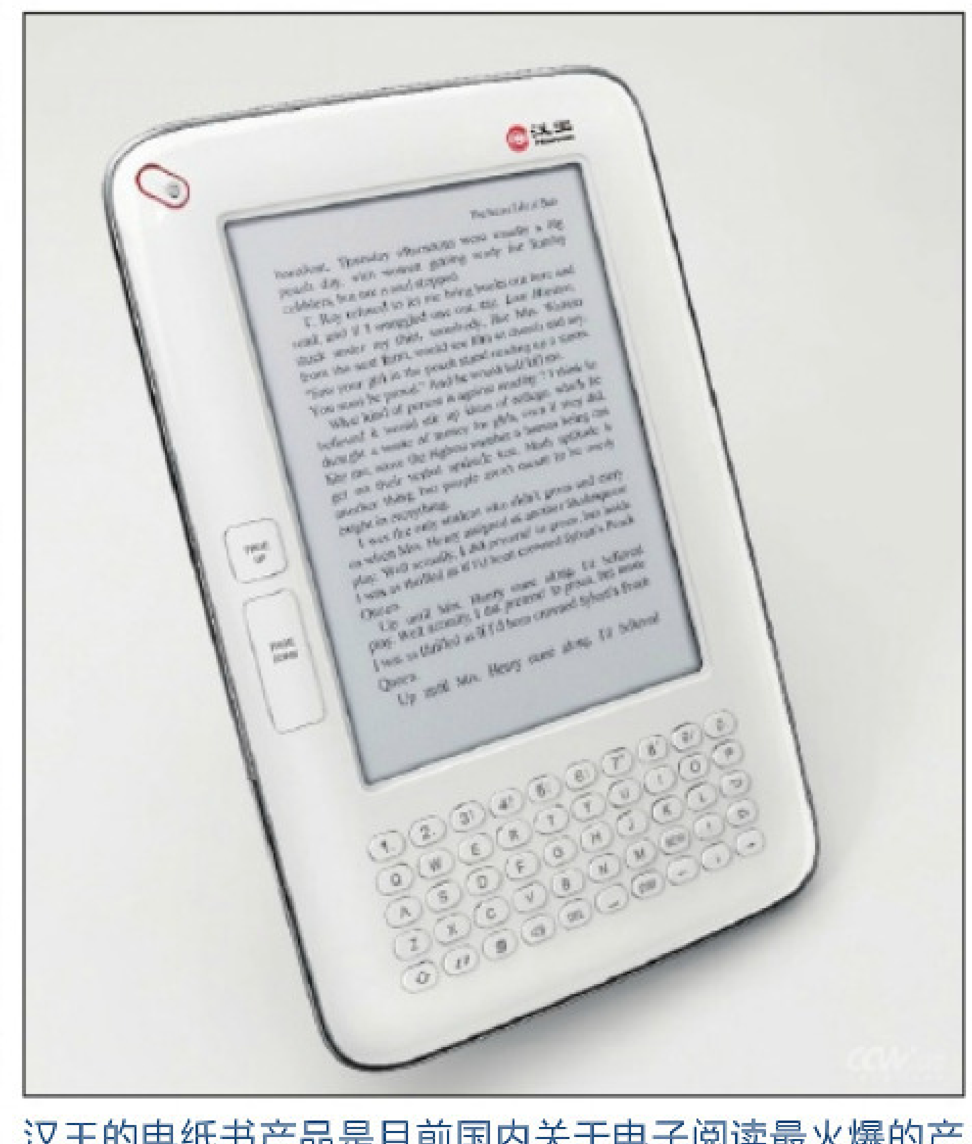
iPad的出现与火爆虽然至今对国内市场没有直接影响，但它的风靡让所有人都意识到电子阅读的新时代终于要彻底降临了，于是国内也迅速掀起了同样的热潮

好的保护。免费阅读习惯导致了行业版权价值急剧萎缩，通常版权所能产生的价值不到其所具备价值的1%（其实这不仅仅存在于网文行业，遭受盗版影响的情况在影视、音乐、实体书籍都存在，只是有的行业毫不犹豫地进行了打击，而网络文学行业还没有办法解决这个问题。）。

作者方面：维权问题，作者习惯了退缩，忍让，接受，没有可能联合起来抵制盗版，更多的情况下是默许各处进行非法转载的。这是极其愚昧的行为，可能很多年后中国的作者们才会比较强烈地意识到这个问题——不能光怪盗版猖獗，自己也没有做到位。

网站方面：维权问题和用户习惯的引导都没有做到位。正规网站跟盗版网站较量已经完全疲惫了，大家都叫喊是搜索引擎提供了盗版链接，但是其实，自己的做法也有问题。在积极维权的同时，有效引导用户进行消费，尽可能使版权增值，我们就会得到好的转变。

行业标准方面：我们缺乏一个明确的行业标准来对抗盗版。去年扫黄打非的行动中，电驴和BT下载等视频网站遭受了重创，网民惊呼失去了免费看片和免费下载的天堂，但是对于视频和软件行业来说，这是一次非常重要的整顿。有签约授权的视频才能够在网站被使用和提供下载传播的链接，这就是行业标准，有标准才能整顿。目前网络文学行业还没有明确的标准，盗版图书网站依旧猖獗。而且伴随着扫黄打非那次行动产生了一个有趣的现象，不管盗版还是正规网站，大家都尽可能把服务器搬向国外，以免殃及池鱼。被无辜殃及的网站也确实有，但都只能自认倒霉。


汉王的电纸书产品是目前国内关于电子阅读最火爆的产品，但目前仍受制于书库来源，这让人意识到网络文学出版面临的新机遇

历数诸多方面，可以看到网络文学出版行业的种种陈疾已经渗透到了各个角落，我们固然可以将这些问题痛心疾首地一一列出，但正如全社会对着高居不下的房价束手无策一样，面对着这些问题，大家一样没办法，不过对于那些曾经投身于其中，并且至今热爱的那一波人来说，他们并不甘心于这样的现实。

“文舟”就是那一波人中的一个。

吃螃蟹的人说

“文舟”是最早一批投身网络文学的写作者，无论是网络写作还是实体写作，他在网上网下的读者中都享有盛名。而他也曾就职于纵横中文网，对于网络文学出版的管理和运营都非常熟悉。在离开了纵横中文网之后，他已经决定自己创业，操办一个网络文学网站，尝试为改变网络文学出版的困境做出自己的一些努力。在他前往上海与投资方敲定最后的合同细节之前，他向本刊记者表达了他对网络文学出版行业的一些想法。



网络作者“唐家三少”8年在起点中文网上共发布了10部作品，每一部的字数都在400万字上下，坚持每天更新上万字，365日几乎从不间断，让人钦佩其才华的同时，也惊叹其体力和精力

“我是最早一批进行奇幻文学创作的作者，也可以说是网络文学创作的先驱了。从网络文学最早最痛苦的时刻开始创作，有很多切身的感受，很多成就和自豪，也有很多遗憾。其中记忆最深刻的有几个点。

最初网络文学不收费，我等深以写字放在网上赚钱为耻，觉得应该分享。然后出了书，结果大跌眼镜，那些在网上看了书，叫喊着‘出书我一定买’的读者们大都无影无踪了，他们在网上已经看过，实际上他们根本不愿意花钱看书。于是我被饿得很惨，一年的辛苦，两年的辛苦，都没有回报。

这时候有一件事情鼓舞了我，‘龙的天空’网站开拓了繁体出版的渠道，增加了作者的生存能力。之后我们一起开拓奇幻文学的出版市场，几乎所有的优秀网络文学作者，都出身‘龙的天空’。如果没有龙空的帮助，我想我就无法坚持创作了，我不会，那么多和我经历相同的名家们也不会。这使得我意识到，对于网络文学来说，几个人也可以对世界有所改变的。因此我非常深度地参与了龙空的工作，融入了那个集体。

对于‘龙的天空’来说，在十字路口没有选择进行向收费阅读转变，因而错失了良机，我觉得自己也是有责任的。但是网络文学开始发展得越来越畸形，文笔好的作者根本无法在那个环境下生存，因为文笔



起点中文网的每月作品排行榜总榜，衡量的标准只有一个——读者的投票。而想要赢得读者的投票，更新的速度和爽快的内容都必不可少，至于有没有文学性……还是让读者判断吧

好的人不可能日写几万字，网站的导读也没有法子帮助这类作者或是作品实现价值。我开始考虑如何让网络作品的市场价值和质量能够靠拢一些，最初我们认为，只要写得好的人也把速度提上去就可以满足网络读者的需要，事实证明，失败了。既然实体作家不可能向网络靠拢，那么网络作者有没有可能向社会靠拢呢？然后我们注意到，获得成功的网络名家，虽然他们的书在市场上根本卖不动，但是他们还是很需要社会的认可。于是我和几个有能力的人一起组建了‘中国网络文学促进学会’，希望提高网络作者的社会地位。结果我发现这没有什么实际意义。对于网络作者来说，你挣了多少就是你的地位。

对我自己来说，我没有办法做到一天写几万字。我写得也不差，但是在网络挣不到钱。我也不认为网络作者就一定会写得水如潮涌，他们也不是没水平，他们只是对于自己的创作目的比较明确罢了。实际上，网络作者非常注重自己的品德，谦虚谨慎，勤奋更新，重视与读者交流，按时更新，非常认真地打理自己的作品，这些都是传统作者根本不会去做，甚至不屑于做的。写得那么快，实在不是出于自愿，那真是没有办法。要是说能够写得好一点，谁愿意写得烂啊。我意识到，如果不改进当前的行业模式，我闷头写书也不会有多大意义了。网络文学是文学的未来，我希望我能建立一种模式，帮助和我有同样感受的作者。这样网络上才能有更多更好的书籍，诞生能够写出网络名著的作者，这其中也包括我自己。就像最初，那些苦苦支撑，帮助了我的那些网站先驱者们一样。

在决定自己创业之后，我当然要针对市场目前存在的那些顽疾——盗版和导读两方面入手。一方面，想办法从技术和运营策略两方面来努力克制盗版，保护自己网站的版权价值，重点开发防盗版系统。另一方面，我们设计了一种全新的佣兵系统，可以让用户或是作者自己有机会有权力来推广自己的书籍，并通过推广获得更多的实惠。这样一来，就克服了榜单推荐的局限，作品的推广不必完全依赖网站页面，就算作品没法子上推荐榜，它还是可以出现在读者面前。这对于手机阅读、手持阅读器等屏幕尺寸更小的载体来说，都会起到积极的作用。而且它相对传统的首页推荐模式更公平一些。一本书要值得推荐，才会有更多的人推荐。这使得作品的文学价值和市场价值相对更加平衡，对行业就可以起到有益的引导。目前来说，我在已经进入测试的‘九州中文网’的尝试中，各项功能设想都被证实可以有效实现。网站的策略在初期并不是一味追求流量，而更重视培养用户的习惯。之前提到了目前市场环境中业已形成的很多不良习惯，我不希望新的模式产生新的不良习惯。用户一旦养成了良好习惯，就等于认可了你的模式。其它的就都好办了。不过必须得承认，现在已经不是有好的想法就可以轻易实现的年代了，必须得寻求足够实力的资本支持，不然再正确的思路也没用。对我们而言，九州中文网的各种创新模式和制度，只要能够给同行们提供一些寻求突破现有局面的参考思路，给大家一些有益的启示，它就已经成功了，我们不指望也不想它成为第二个起点。

其实对于我们这些伴随着网络文学这多年发展一起成长起来的人来说，网络文学的机遇一直都存在，未来的机遇和过去的机遇本质上没有什么不同，它就在那里，而且非常巨大，就跟今年数字出版行业的迅猛发展带来的大时代一样，网络文学早在十年前就已经在做数字出版了，那个机遇就在那里，一直在等待。我们可以抓住这个机遇，因为与十年前相比，许多当年不具备的环境和条件，如今我们都逐渐具备了。我们需要做的就是从根源着手：

第一：正视网文作者这个群体，引导健康写作；

第二：导读，通过健康有效的导读提升作品价值；

第三：版权增值；想办法发现新的更多的版权



龙的天空文学网曾经是中文网络文学汇聚精英最多的地方，但在面向收费的关口转型不畅，失去了原先的地位，不过至今仍是最重要的网络文学内容评论网站，没有之一

增值的方法，法子多得是。比如我们跟‘趣游天际’达成的合作意向，将阅读界面嵌入网游‘无限世界’的游戏界面当中，使用虚拟币阅读收费章节，同时不见得非得是网游改编权，一部小说中可能只有一段对话很经典，我们就签这一段的改编权，一个武器的名字，一个设定改成一个副本，一个场景，一个法术或是宝物，这些都可以授权签约。

第四：用户习惯，培养和刺激用户养成良好的阅读习惯和消费习惯；在网络文学行业，习惯太重要了。

第五：改善社会环境。尽我们最大的努力，针对行业现状做出一系列有望解决当前行业弊端的运营计划，比如盗版。

这需要我们每一个人一起努力。”

尾声 上还是下，这不是个问题

文学的出路是上网去还是下网来？不管是在传统的文学界，还是在大众流行的互联网行业中，这都是一个非常前沿的问题。虽然最后的结论需要时间来证明，不过经历了这些年的发展，整体的趋势走向还是可以瞧出一二。正如我们已经看到的那样，不仅仅是更多的普通人希冀借助网络平台实现理想，更多的知名传统作家也越来越看重网络平台的作用。因此文学的未来对网络平台越来越倚重。换句话说，是让传统文学样式走到网上来，而不是让新生的网络文字走到网下去。在可以预见的将来，必然是网络文学更多的占据主流消费地位，特别是如今正蓄势待发的各类电子阅读器平台，为网络文学提供了更多更广阔的空间。“上平面媒体是网络写作的最高目标，走实体出版才能挣钱”这句话现在看也许是对的。因为确实存在着这种现象。但从未来的发展看，这种趋势未来将得到根本的转变。之所以人们现在依然把上平面媒体作为网络创作的最高目标，有物质回报的问题——通过网络写作获得收益的人终究还是少数，无法支撑起一个完善的产业链条；有社会地位的问题——网络作者通常被称作“写手”，即使近年以来各地和中国作协一直试图将网络作者收入旗下，但网络写作良莠不齐的现状也让单纯依靠网络发表的作品难以获得传统社会的承认；还有就是知识产权保护的问题——适应网络时代的知识产权保护制度目前基本无法得到有效的执行；有市场竞争的问题——传统文学的竞争激烈，但往往体现在编辑筛选层面，然后才面对市场竞争，而网络文学的门槛极低，只要文笔算是通顺，有个基本的情节设计，文章就可以通过编辑这一关上网先行让读者试读，直接将竞争甩到了市场层面，以至于最后写作变成了体力活，网络时代的文学价值观尚在酝酿成型之中。乐观的说，所有这些问题，都不能阻碍网络文学作为独立的文学样式不断发展，进而一统江湖的大趋势。因为其一，网络文学具有纸媒等传统文学样式所不具备的表现手段。从平面到立体，多单媒体到多媒体，音画结合，声情并茂，动静相宜，极大地丰富了文学的表现手段。与花样翻新的网络文学比较来，单纯的文字作品就显得越来越苍白。其二，网络文学在传播方式上具有纸媒等传统文学样式所不能超越的便捷优势，拉近了与读者的距离。需要看到的是，今天的互联网，只能看作是网络时代的幼儿期，随着技术的进步，网络平台便携、易于互动的优点将为文学提供更为快捷的发布与交流渠道，纸媒等传统媒介在成本与时效上的天然局限性，相比之下将被放大到多数人所不能容忍的程度。其三，网络文学把文学从“阳春白雪”拉回到“下里巴人”之中，可以最广泛地吸引更多的人参与，甚至彻底混淆了著名与非著名、作者与读者之间的边界。作为人人可以参与的文学，其生命力必然远远强盛于只有少数人可以参与创作的传统文学。

不过至今这都还是憧憬，正是网络文学从一开始就体现出的强盛生命力吸引来了如今行业中的形形色色人物，最终形成了如今这种死气沉沉的局面，所谓“种下龙种收获了跳蚤”不过如此。成型的商业化运营模式让行业上下人等看到了文学与资本结合的可能，却最终在商业模式的“劣币驱逐良币”影响下自我淘汰。文学网站的运营者们经过了多年的迷茫，终于明白了一件事情，网络文学也好，传统文学也罢，终究还是要秉承一个文学的范畴，而不是自己慢慢沦落为情色擦边球文字的集中营。起点中文网此次遭遇的诉讼也好，或者纵横中文网悄无声息的发力也好，都证明已经走入死胡同的网络文学网站试图改变目前这种缺乏生气的局面，同时还有更多类似九州中文网这样的理想主义者在筹备发力。虽然不敢说此次起点中文网和纵横中文网的暗地角力会就此成为网络文学出版行业改变的转折点，但若是能打破目前这种“哀其不幸怒其不争”的窝囊废局面，即使需要付出一些代价，也是好事。

只是这一次风波会不会是2006年那一次的翻版呢？没人知道这个答案。P



九州中文网开站不久已经获得不小的关注，而内容方面也比较丰富，其大肆宣扬的“佣兵系统”能否改变目前网络文学导读的困境尚不得而知

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载



为什么总是摆脱不了“月光族”的身份？定好了买房买车计划，可总也实现不了？手中小小的余钱为何总也留不住？——俗话说得好，“你不理财，财不理你”，良好的理财意识，才有良好的生活质量。

随着经济气候的潮起潮落，网络理财早已开始流行，各种网络理财产品用户也各有所爱。究竟哪个网络理财最实用呢，我们将为大家点评一下流行的网络理财产品。当然，网络理财包括的内容非常多，除了简单到用单纯的网络记账外，还包括网络股票、债券、基金、保险投资等大学问。在本文中，主要是针对个人用户的简单易用的网络记账进行评测，其他各种“高级”理财产品和内容，仅作为插文介绍。

你不理财，财不理你
——月光族的网络宅经济

■贵州 冰河洗剑

“月光”变“不光”，理财从网络记账开始

钱很少的月光族能理财吗？当然能，先从把“光”改“不光”开始，精打细算每一笔开销，摆脱“月光族”的身份。

网络记账本是最简单网络理财工具之一，其实也就是网络在线记账程序。我们可以每天在网络账本上记下自己的每一笔开销，对支出和收入实现自动分类、统计，也可以编制下周或者下个月的支出预算。记完账后，还可以随时拿出预算跟实际支出进行对比，分析超支情况，做到所花的每一笔钱都心里有数，从而节省不必要的开支。同时还可以将自己的网络记账本共享，与其他好友一起晒账单，通过“攀比”提升自己的理财意识，养成合理规划经济的习惯。

各种流行的网络记账本非常多，但是功能和服务上可能有所差异，在记账之初就应该选好一个自己适用的账本，否则经常更换账本也是令人麻烦头疼的。

财客在线（www.caakee.com）国内用户最多的在线记账网站之一（图1）。它具有强大的网上记账理财功能，丰富的报表统计系统，简单方便的定制提醒功能。在众多的在线记账网里，财客在线率先推出了“自动记账、多账户应用、子账户功能”等独特功能，同时还增加了股票机长、基金机长、资产机长（如房产,购物卡等）、信用卡记账、定期存款、应收应付、明细统计、客户管理等。



盐糖记（www.ytji.com）提供的服务时间较长，是一个记账本加经验分享的理财产品（图2）。盐糖记提供了秀图、盐糖罐、盐糖表等功能，可让用户分享自己的购物图片、账务报表，发布理财日志，建立共同的话题吧等。



聚宝网（www.jubao.com）用21天养成良好的记账习惯，让财富开始增加（图3）。聚宝网提供了在线记账和财务分析功能，同时还提供了消费秀、赚钱省钱妙招比拼、虚拟炒股等互动性很强的理财交流与活动。钱包网的账务分类比较细致，汇总流水账、消费走势图、消费结构图、各类统计等功能都很有特色。



蘑菇网（www.gmogu.com）是一个功能很全面的网上记账本（图4），可以非常容易地管理个人和家庭的日常收支和债务，清楚地知道每笔钱的来龙去脉，并提供强大的财务预算和财务分析报表功能，帮助用户时刻掌握自己或家庭的财务状况。



钱包网（www.qian8ao.com）建立得非常早（图5）。钱包网支持手机记账，而且交互性和社会化性很强。根据使用消费情况，不仅有排行榜，还有阶级划分，可以根据消费额翻看别人的钱包，看看别人猜测自己的收入是多少等。但是不支持多账户，是钱包网的致命缺陷。



理财易（www.licaie.com）的口号是“理财其实很容易”（图6），专注于创造一个有意义的在线



理财工具。理财易提供的功能很全面，除了个人记账本外，还有股票记录、商家工具和理财指南等。

我理财（www.5lc.cn）的风格类似于豆瓣（图7），其特色是没有收支分类，一切用的都是标签，操作起来也很方便。

一起理财（www.17lc.net）的功能也很全面，除了提供记账、开支预算、信用卡和债务管理等功能外，还特别提供了模拟炒股、模拟炒基金等模拟理财功能（图8）。



7



8



9

网大账本（www.zhangben.com）是网大旗下的个人记账理财网站（图9）。网大账本除了基础的记账功能与交流功能外，还特别提出了自定义功能，其口号是“让用户自己打造属于自己的功能型账本”。

个人理财的基本方法与步骤

对于许多月光族来说，最苦恼的问题就是，一个月的工资虽然不算多但也不是很少，却一直存不了什么钱。如何从零开始起步理财呢？

第一步，制定理财目标。真正的理财目标是一个量化、有时间期限的目标。例如准备买车，那就要将这个目标明确化期限化，要买一辆价值多少钱的车，要两年后买还是明年就买？

第二步，资产状况评估。也就是说统计一下现有的资产负债，以及将来的收入状况，评估一下自己的资产是否能满足实现目标，如何增加收入来源等。

第三步，评价自己的风险偏好。不同的人对风险的态度是存在差异的，一部分人可能喜欢大得大失的刺激，另一部分人则可能更愿意求稳。根据投资体对风险的偏好，可将其分为风险回避者、风险追求者和风险中立者。如何简单的评价风险偏好呢？首先要考虑个人情况，是否成家？是否有供养的人口？比如抚养孩子、支出占收入的多少等。其次，考虑投资的趋向和个人的性格。比如在股票方面非常在行，性格追求刺激等，可以考虑股票投资。而性格保守的，则可考虑选择各种储蓄方式或购买理财产品。

第四步，策略性地合理分配资产。根据自己的目标，把资产做一个恰当的长度稳定的分配。

最后，进行投资绩效的管理，根据市场的变化做调整。

复杂难坚持，记账谁更易——记账功能

记账更重要的是养成一种习惯，培养一种理财的意识。然而简单记一下账，能否长期坚持，对于很多人来说却是很难的。三五天、一周或半个月，账本又被丢到了一边，生活又回到了老样子。不能坚持记账的原因有很多，其实很重要的一个原因，麻烦。尤其是一些琐碎的小账单，用笔一点一点的记很麻烦。当然，网络记账无需纸笔，但同样也存在记账是否简单直接和易用的问题，这可决定着用户能否坚持下去。

这里我们对参评的几款网络账本进行了全面的记账功能对比测试，结果如下表所示。评测的功能项目包括如下部分内容：

记账功能对比表

	财客在线	盐糖记	聚宝网	蘑菇网	钱包网	理财易	我理财	一起理财	网大账本
多账本	√	×	×	×	×	×	√	×	×
多账户	√	√	√	√	×	√	√	√	×
记收入/支出	√	√	√	√	√	√	√	√	√
借/还款	√	√	√	√	×	√	×	×	×
收/还债	√	×	√	√	×	√	×	√	×
转账	√	√	√	√	×	√	×	×	√
家庭成员	√	×	×	√	×	×	×	√	√
自定义类别	√	√	√	√	√	√	√	√	√
标签	×	√	√	×	×	√	√	×	×
批量记账	×	×	√	×	√	×	×	×	×
自动记账	√	×	√	√	×	√	×	√	×
短信记账	×	×	×	√	×	×	×	×	×
手机记账	√	×	√	×	√	√	×	×	√
记账提醒	×	×	√	√	×	√	×	√	×
多币种支持	√	√	×	√	√	×	√	×	×
特色功能	特殊账多次还款	–	–	–	–	–	–	–	–

网络记账本中的“账户”功能，与实际生活中的银行账户有些类似，但也有区别。网络记账本中的账户，可以代表一个银行账户，例如可以为工行卡、建行龙卡、招商银行信用卡等分别创建一个账户，这样就可方便地管理各种转账存取款账务（图10）。除了银行以外，股票基金、身上的现金，或者借出/入款也可以创建为一个账户。在参评的网络账本中，只有网大账本和钱包网不支持多账户这项很重要的功能，也导致这两个网络账本的实用性大大降低。

所有的网络账本都有最基本的收入支出记账功能，但是对于一些特殊的账务类型，则需要提供专门的功能支持。

例如向别人借了一笔钱，这笔钱是需要还的，因此不能简单的记为收入，当然更不可能记为支出；又或者将一笔钱借给好友，同样也不能简单的记为支出。如何处理这类账务，这就需要专门的“借/还款”和“收/还债”功能进行记录管理了。财客在线和聚宝网、蘑菇网和理财易的借/还款和收/还债功能是最全面易用的（图11），其他的几个账本则未提供此功能，或功能不够全面。

另外，在银行卡间转账或从卡中取出零花钱时，发生了账务转移，这时也不能简单的记录收入和支出，而需要账本提供各账户间的“转账”功能。在几个网络账本中，钱包网、我理财和一起理财都未提供转账功能，因此对多账户管理来说功能很欠缺。

家庭成员功能是用于对账务项目进行标记的，用于标识此项账目是由家庭中的某个成员记录的。毕竟理财是一个集体行为，网络账本可以由多个家庭成员共同维护管理。只有财客在线等几个网络账本提供了此功能，此外，财客在线还提供了一个很特别的“多账本”功能。每个注册用户可以建立多个账本，每个家庭人员可以管理自己私人的小金库，也可共同维护管理一个公共账本。自定义收支类别和标签功能，都是用于对收支类型进行记录标识的，这便于最后综合统计某类收支账目金额。

一次性添加多条记账的话，需要使用到“批量记账”功能。同时有一些账目是每月固定的，例如每月的房租、工资、电话月租、物业费等，这些费用如果每次都要去记的话非常麻烦。“自动记账”功能正是为此设定的，只要设置一下，软件会定时每月或指定的时间自动记账（图12）。财客在线、聚宝网、蘑菇网、理财易和一起理财这四款网络账本提供了自动记账功能。



在一笔消费之后，如果不及时记账可能会忘记，因此手机或短信记账功能是必需的，这也体现了网络记账的优势（图13）。参评的网络账本中，只有盐糖记、我理财和一起理财三款网络账本不支持手机或短信记账。另外，记账提醒可帮助我们记录一些容易忘记的消费账目，也是一个不错的补充功能。

多币种支持是一个比较特殊但却不可缺少的功能，有许多用户的账目都会涉及到美元或者其他外币，对于外币账务，大部分网络账本都是支持的。各网络账本中的币种，都是跟账户绑定在一起的，在建账户的时候，就要求设置这个账户的币种，而且一旦设置好后不允许改变。在进行不同币种的账户转账消费操作时，账本会按照汇率自

关于网络记账本的一点“财务”知识——复式记账法

在一些用户看来，借/还款和收/还款不也看成简单的收入与支出吗，为什么还要提供专门针对性记账功能呢？这里需要普及一些简单的会计财务知识。

在日常生活中，对于许多账目并不能简单的计为收入或支出。例如借了100元给朋友，就不能仅仅记录为“支出”，因为这笔钱并没有真正消费掉，总资产并没有减少。如何表述这种账务呢？

在会计账务中认为，任何的经济活动，必然引起两个或者两个以上的“科目”发生变化，可能一增一减，也有可能同时增减。

所谓的“科目”，是指经济活动中的一些变化元素，如现金、债务、存款和生活费支出等。例如，发了工资，那么“现金”科目或“银行存款”科目将会增加，同时“收入”科目也增加；向朋友借钱，“现金”科目会增加，同时“债务”科目也会增加；买股票基金，“存款”科目会减少，但“资产”科目会增加。

由于每次经济活动，必然引起两个或者两个以上的科目发生变化，因此记账时需要同时记两笔或两笔以上的账。例如前面所提到的借钱给朋友，就应记录为“现金”减少100元，“债务”增加100元。

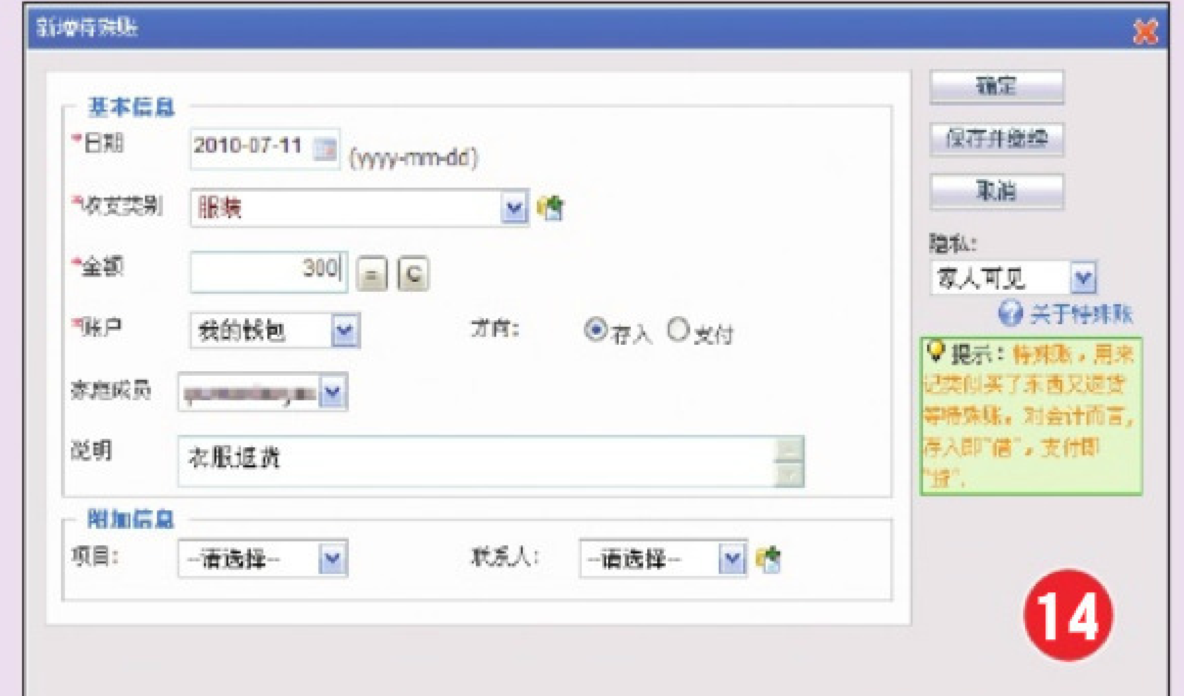
这种记账方法，就是会计账务中常用的“复式记账法”。复式记账法可以准确的表述记录一些特殊的账目，财客在线、聚宝网、蘑菇网和理财易采用的都是这种记账方法。

动进行转换。

财客在线有一些有趣的特色功能，例如“特殊帐”，可以记一些类似于“退货”的比较难区分类别的账目；多次还款功能，也可以方便地管理还款项目。

财客在线“特殊帐”功能

“特殊账”是财客的一个非常有趣的功能，可以实现管理许多普通“收入/支出”账无法实现的账目。特殊账比普通的账目多了一个“方向”功能，针对账户表示存入或者支付，因此可实现许多特殊的账目。



例如有一个很常见的例子——买一件衣服，花了300元，于是记了一笔购物支出300元。可是过了几天后，发现衣服质量有问题，于是退货后找回300元。找回的300元不属于“收入”，如果记“收入”的话，最终月末统计账目的时候，会导致“收入”和“支出”都增加了。然而不记“收入”的话，现金又确实增加了，难道只有删除原来的账目记录吗？

用财客在线的特殊账功能，就可以方便地记这类账目。首先，新建一笔特殊账，在收支类别中选择“支出”类别为“服装”，金额填入300元，再指定一个现金账户。最重要的是有一个“方向”选项，选择“存入”，表示这300元钱存入了现金账户（图14）。记下这笔特殊账后，指定的现金账户中就会增加了300元，而“服装”支出却减少了300元。

点评：

在记账功能测试中，我们发现财客在线的功能表现是最突出的，而且其独特的“特殊账”功能，可以实现其他网络账本难以实现的退货返还款账目功能。此外，聚宝网、蘑菇网和理财易的记账功能也非常强大且全面，实用性和易用性也非常高。其他几款网络记账功能则不够全面。

记了之后要会理——账务统计功能

记账只是提供理财所需的数据，如何通过记录的账目数据，分析统计各种收入支出，并给出合理的经济规划方案，这才是在线网络账本最为重要的功能之一。

财务统计功能对比表

	财客在线	盐糖记	聚宝网	蘑菇网	钱包网	理财易	我理财	一起理财	网大账本
收支预算	√	×	√	×	√	√	×	×	√
预算对比	√	×	√	√	√	×	×	×	√
理财目标	√	×	×	√	×	√	×	×	×
日常收支表	√	√	√	√	√	√	×	√	√
日收支汇总	×	√	√	×	√	√	×	×	×
月收支汇总	√	√	√	√	√	√	√	×	√
年收支汇表	√	√	√	√	√	√	√	√	√
消费类别统计	√	√	√	√	√	√	×	√	√
消费成员统计	√	√	√	√	√	√	×	√	√
币种统计	×	×	×	×	√	√	×	×	×
图表分析	√	√	√	√	√	√	×	√	√
年度走势图	×	×	×	×	×	×	×	×	√
资金流量表	√	×	×	√	×	×	×	×	×
资产负债表	√	×	×	√	×	×	×	×	×

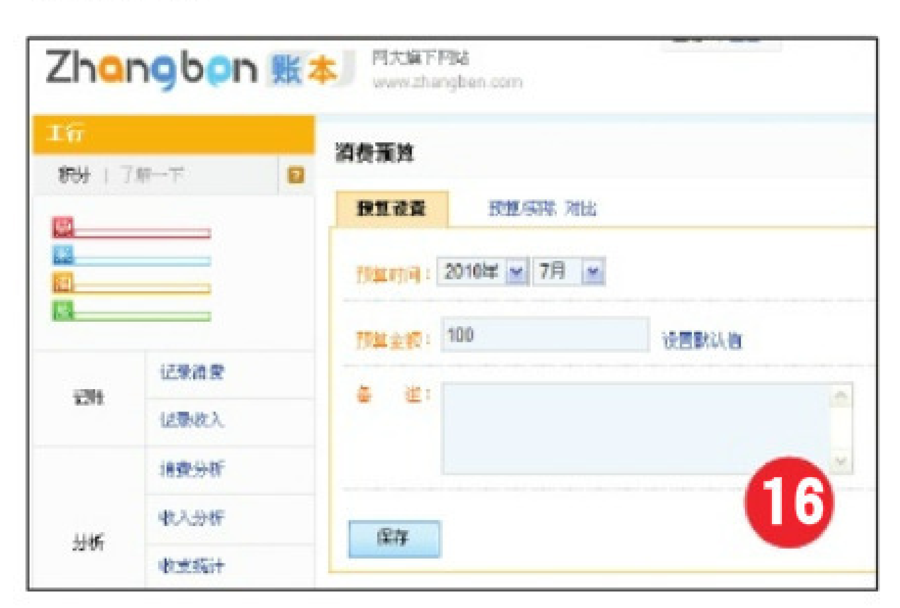
理财预算是在进行各种理财操作之前制定的一个目标计划，可以更有效地检测理财行为的效果。财客在线提供了最为全面的收支预算功能，不仅可以制定总的预算目标，而且还可以设立各种收入支出分类预算，非常详细全面（图15）。同样的，在预算与实际账目对比时，也支持总类与分类预算对比，预算理财目标是否实现可以一目了然。聚宝网、蘑菇网、钱包网、理财易和网大账本也提供了预算功能，但都比较简单，只能设定一个总的预算（图16），在进行预算对比时也未提供详细的分类对比。

财客在线、蘑菇网和理财易提供了一个理财目标的功能。财务目标是指在未来的一段将要实现的目标，可以设定在某一个时间段内要达成某一个理财目标，例如要买房、车或结婚之类的。可以设置一个时期内的理财目标，在记录各种收支账目时，可以关联上财务目标（图17），系统会自动统计该目标的完成百分比，从而实时的查看到目标实施的进度（图18），从而更加积极的理财。

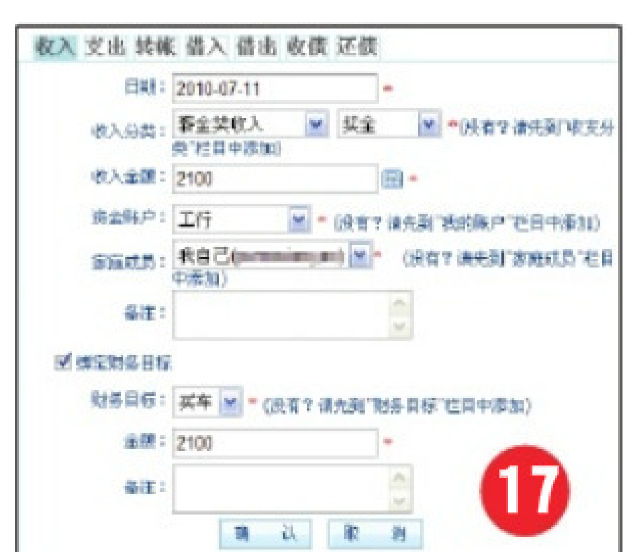
各个网络账本都提供了比较详细的收支统计功能，可以按日、月、年进行收支统计，也可进行消费类别、消费成员等统计功能，并且提供了图表统计功能（图19）。钱包网的统计功能比较直观，在图表数据显示时，提供了丰富的柱图与饼图（图20）。盐糖记则提供了直观的收入结构与消费结构图表，可更加清晰的查看到自己的收入来源与消费比重，建立合理的消费理财结构。另外，钱包网独一无二的提供了币种统计，可以方便统计各种外币的收入与支出，虽然这个功能并不是很常用，但可以给一些用户带来不少方便。网大账本则提供了一个独特的年度趋势图，用于分析自己的收入与消费趋势，比较实用。



15



16



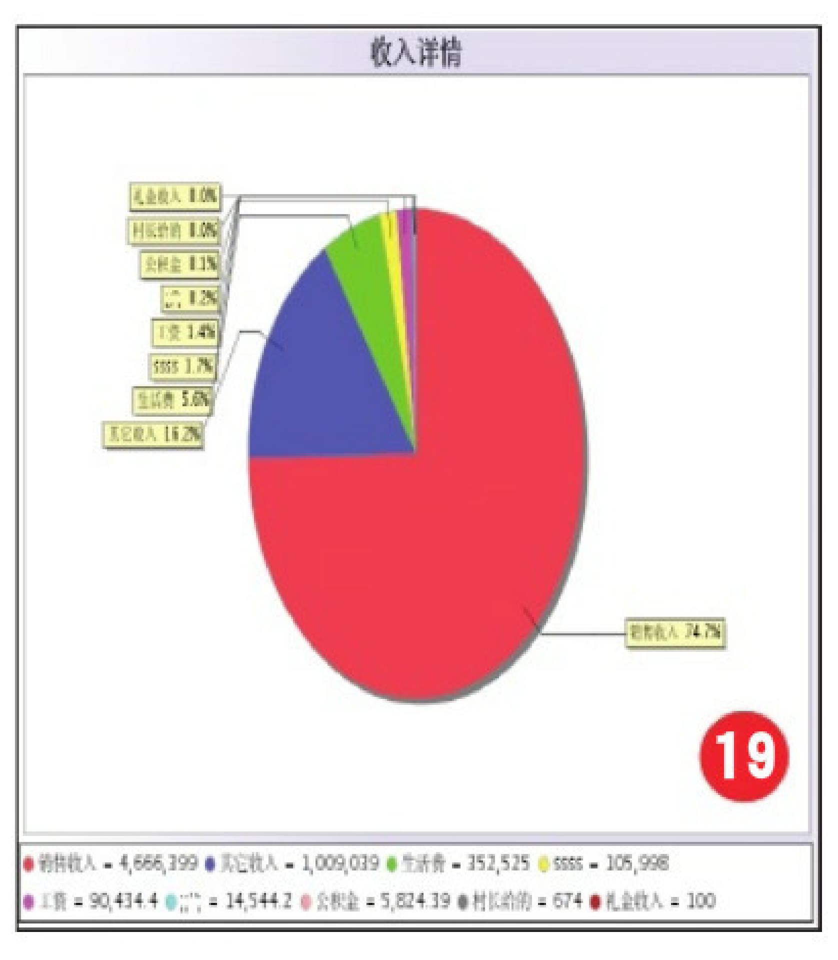
17



18

资金流量表和资产负债表是财客在线独家提供的。其中，资金流量表用于统计各种收入、支出和借贷投资等活动，所产生的现金流入与流出数据（图21）。资产负债表则用于统计自己的股票基金和债务等总资产。

在统计功能测试中，我理财的表现是最差的。在统计功能页面中，居然只提供了按年度报表和月报表功能，而且只是简单的数据表格统计，还未提供图表功能（图22）。



19



20

21



22

最专业最难用的网络记账本

开普蓝（www.keepbalance.net）是国内资格最早的网络记账本之一，也是功能最为专业强大的记账本。开普蓝个人事务处理系统集合了网络账本、人际关系处理、网络日记、团队事务等多项功能，非常专业强大。开普蓝提供了许多专业会计才能使用的功能，例如专业的会计报表功能，提供了资产负债表、损益表、现金流量表；深入的财务分析功能，可进行财务指标分析、净资产变动图、资产负债结构分析等。

开普蓝账本比起其他的账本，最大的特色就是专业。开普蓝账本建立在独创的系统架构之上，依托专业的会计和财务知识，可以将用户的财务状况理得一清二楚，并且根据用户的需求，系统还可以做出相应的扩展。

但是奇怪的是，开普蓝似乎不是很重视用户的体验。开普蓝的界面很简陋，甚至连一个网站LOGO都没有，功能虽然很强大全面，但许多功能似乎只有会计才能弄明白，也因此导致普通用户会很难上手。

点评：

各网络账本所提供的统计功能都是比较全面实用的，财客在线的统计功能相对更为完善一些。几款网络账本中，唯有我理财所提供的统计功能最为简陋。

国外在线记账网的发展与中国记账网未来之路

与其它常见的国内WEB2.0网站的复制模式不同，记账网站最早是出现在国内的，2005年在国内互联网上就诞生了第一个记账网站。然而记账网站虽然在国内最早出现，但是却很快落后于国外的记账网站。

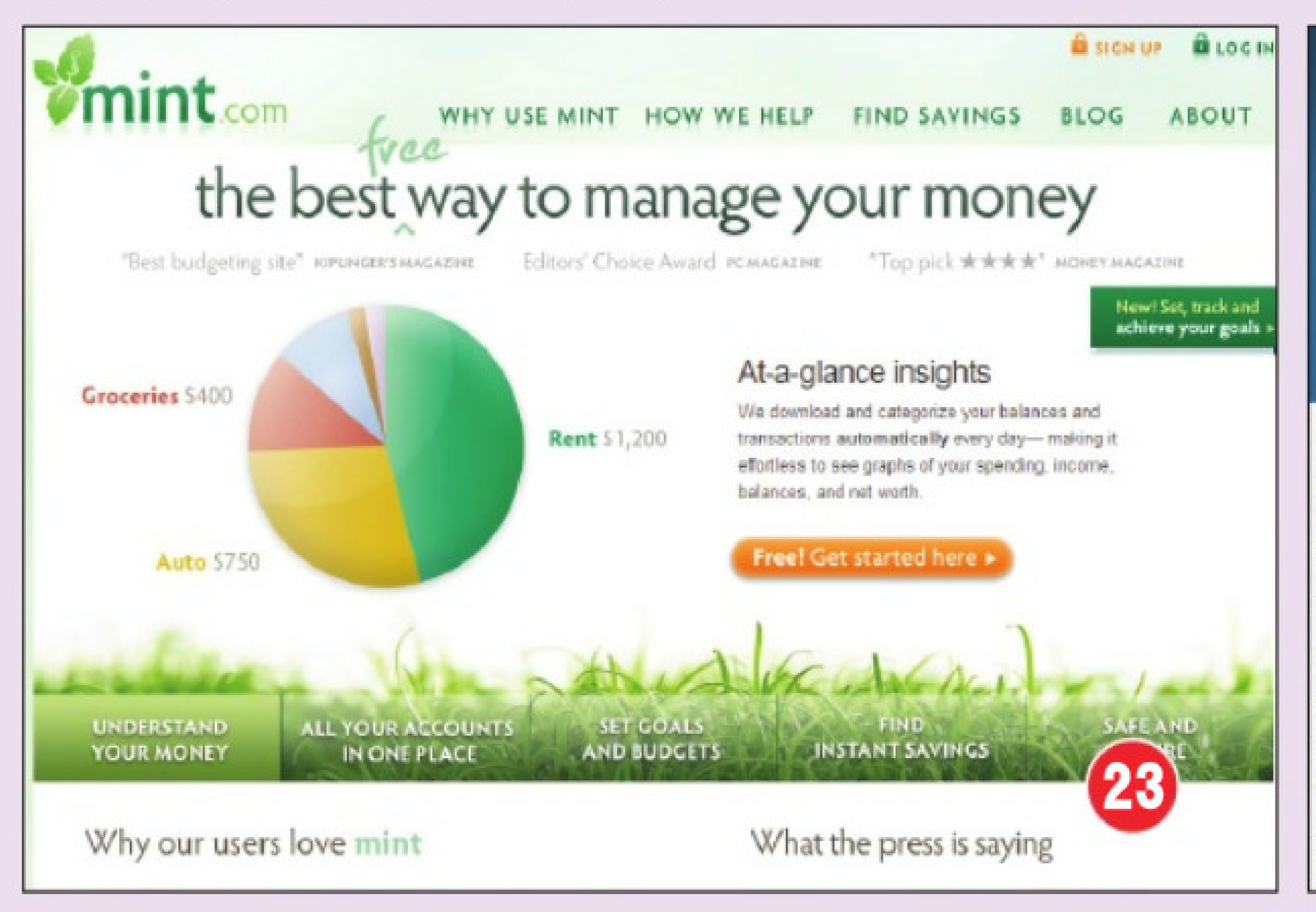
国外的记账网站虽然起步比中国晚，但在服务创新上却走在了前列。相比国内的记账网站，国外的记账网服务更像一个网上银行综合平台。以世界最大的在线记账网Mint.com为例（图23），网站将个人所有的财务信息，包括银行账户、信用卡、房贷、共同基金、个人养老账户等全部纳入用户所设立的Mint账户中，从而使用户全面了解和管理自己的财务状况。

Mint.com与超过7500家金融机构签订了合作协议。用户注册后，登记开户银行和相对应的网银账号，Mint.com就会将每个银行的收支信息自动下载保存，每当用户以银行卡完成任何一笔交易时，Mint.com都会实时记录，并通过手机短信通知用户。

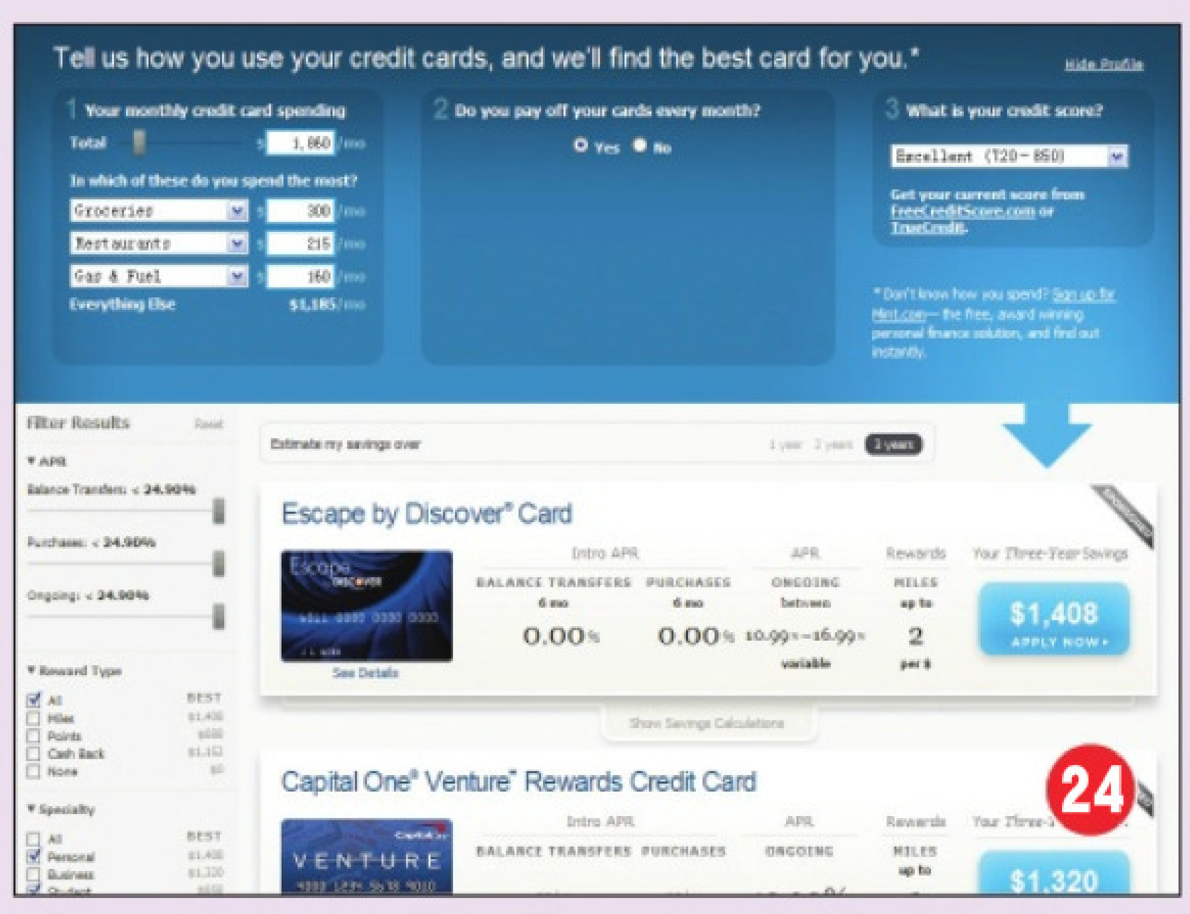
在记账统计方面，Mint.com提供每月收支、预算与现金流统计管理功能，帮助用户分析每个月在饮食、娱乐和购物等各方面的开支比重，以便用户制订出更有针对性的省钱方案。此外，Mint.com还能根据用户的消费习惯，推荐还款利率更低的信用卡或是存款利率更诱人的银行账户（图24）。

相比之下，国内的记账网站只是建立在虚拟的账务资金之上，只提供简单的记账功能。其实，国内的记账网完全可以考虑与各大银行合作，让网络记账与股票、保险、期货等各种投资结合，将各种资源组合成一个平台。例如，用户输入登记银行卡卡号后，以后的刷卡消费数据可以自动下载登记到记账网平台上；记账网站可以提供实际意义上的账务提醒，根据用户将要到期的信用款还款、某类开支即将超出预算，或是银行收取了额外的费用等信息，通过电子邮件或手机短信的方式发送给用户。

相比国内记账网站的艰难维持，国外记账网站的创新服务带来了很好的盈利模式，并且借此获得了风险投资的青睐。例如成立于2006年的Mint.com，在2007年9月试用版上线，就凭借独特的自动检索分类技术，赢得了TechCrunch40的5万美元奖金，至今为止其两轮融资总额已经达到1750万美元，用户数量也已接近百万。而国外另一家在线记账网Expensr也于2008年5月初成功融资500万美元。国内的记账网站也只有改变自己的服务模式，才能不断的发展，而不是艰难的维持。



23



24

财不外露——数据安全与隐私功能评测

安全与隐私对比表

	财客在线	盐糖记	聚宝网	蘑菇网	钱包网	理财易	我理财	一起理财	网大账本
账目隐私设置	√	√	√	×	√	×	√	×	√
隐私等级设置	√	×	×	×	√	×	×	√	×
账本数据导出	√	√	√	√	√	×	√	√	√
账本导出格式	XLS	XLS	XLS	XLS\PDF	XLS\DOC	CVS	XLS	XLS	XLS
账本数据导入	×	×	√	×	×	×	×	×	×
网站稳定性	√	√	√	√	√	√	×	√	√

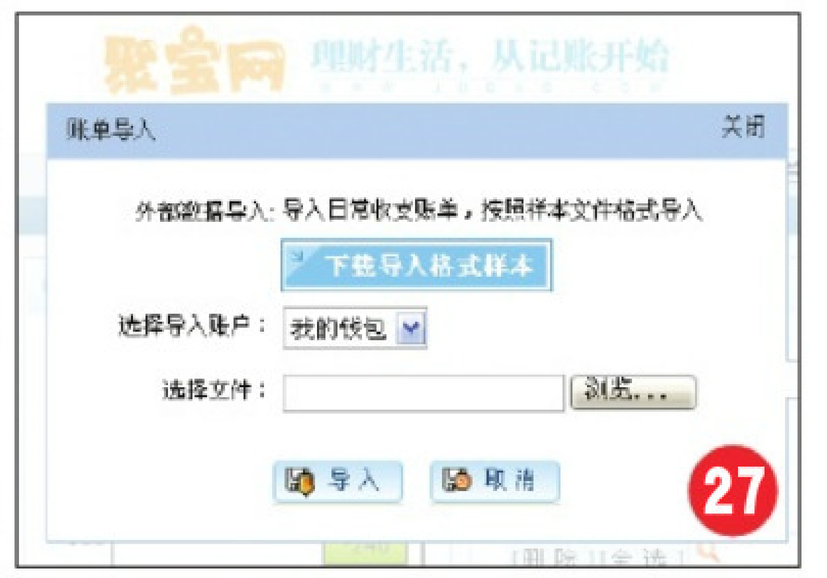
各款网络账本并不只是简单的记账和分析，同样提供了博客社区等各种社会化功能，还可与好友分享自己的账本，也就是流行的“晒账本”。晒账本是一种乐趣，但同时也可能带来隐私外泄的危险。网络账本的安全功能，不仅包括账本数据等隐私保护，同时还包括服务是否稳定，账本数据是否会丢失等。

各款网络账本都非常重视用户的数据隐私问题。其中，财客在线、钱包网和一起理财，不仅提供了用户账目数据隐私功能，可设置隐藏或公开账务数据，而且还提供了隐私等级设置。例如，在账客在线中，可设置账目保密、公开或家人可见；在钱包网中则可以设置为公开、好友可见和完全保密不同的等级（图25）；一起理财则可设置保密或公开，并可设置是否允许评论。



参评的网络账本都提供了账本数据导出功能，可将网络账本数据信息导出保存到本地。通常都是支持保存为Excel所支持的XLS或CVS文件格式，蘑菇网还支持保存为PDF文档，钱包网则可保存为DOC文档（图26）。最值得称赞的是聚宝网，提供了从本地导出账本数据的功能，用户可将保存在本地的账本数据上传导入到网络账本中（图27）。这在网络账本数据丢失，或者网络故障无法在线记录账目数据时非常有用。

蘑菇网比较独特，虽然未提供相关的账户和账务数据隐私设置，但它的宣传口号是“私密专业的家庭记账理财服务”，因此未提供任何社会化功能。用户的账户信息和财务数据都是完全保密的，每位注册用户都只能看见和操作自己的财务数据，无法看见他人的财务数据。因此蘑菇网也不存在数据安全问题。理财易也未提供社会化功能，不共享理财账本数据，因此也不存在隐私泄露。





网络账本的稳定性测试比较麻烦，毕竟我们不可能长期跟踪测试网络账本服务是否正常，因此只是在一个月的时间内对各款网络账本进行了测试。测试发现，除了我理财外，其他几款网络账本都未出现服务故障。我理财出现故障时比较奇怪，其他网页都可以正常访问，唯独首页不能正常打开（图28）。所幸的是，我理财出现故障的时间非常短，当天即恢复了正常。

在本评测中夭折的一款网络账本

在本次评测中，原本挑选了10款最为流行的网络账本服务参评，然而最终有一款网络账本未能出现在评测中，这就是“钱呢”（www.qianne.cn）。钱呢是国内比较有特色的网络账本网站（图29），并且为用户提供有趣的生活类网络应用，比如随手拍、随手记、电影和相册等功能。



钱呢网络账本的功能比较全面，用户也不少。在前期评测中我们也记录了详细的测试数据，然而就在测试进行到一半时，钱呢网络账本突然无法访问。直到本评测完成之时，钱呢网络账本服务已中断半月有余而未恢复正常，其官方博客至今也未给出任何说明。不少钱呢用户在官方博客及百度知道等处纷纷留言，询问服务何时恢复，并抱怨自己的账本数据找不回来了。

钱呢服务中断事件很典型，说明了一款网络账本服务稳定的重要性，这在很大程度上会影响到用户的理财行为与计划。

总结与推荐

参评的各款网络账本的隐私与数据安全性都做得不错。其中，聚宝网的表现最为出色，它提供的数据导入功能，可以帮助用户更好的备份自己的账务数据，即使网站故障导致数据丢失，也可以快速地导入恢复。除了我理财的网站稳定性表现略差一些，其他网络账本的网站的服务都还是很稳定的。

流行的网络账本还提供了一些附加的有趣功能，例如丰富的社会化功能，可以晒账单、写博客、秀购物图、讨论理财心得、打折购物推荐等。这些功能只是为了更好地吸引用户，并不是很重要，仅就记账理财功能来说，本文已作了比较全面的评测对比。

总的来说，综合各项测试，财客在线的表现很突出，功能强大且全面，不愧为国内用户最多的网络账本，极力推荐用户使用。聚宝网、蘑菇网和理财易的功能也不错，而且WEB 2.0的界面方式也比财客在线更加平易近人，因此也是不错的选择。

当然，不同的用户有不同的使用需求。对于理财知识一窍不通的用户，如果仅仅只是需要简单的记一下账，那么网大账本之类的也是可以考虑使用的，功能虽然不够全面，却也因此更加简单易用。

网络理财绝不仅止于网络记账这么简单，网络记账仅仅是计划开支，而网络理财包含的内容非常多，其中最丰富的是网上购买理财产品，例如网上炒股、网上投资购买基金、网上购买保险，以及网上购买电子式国债、网上自助贷款、网上理财咨询等……随着网络金融服务的日臻完善，网络理财这一新方式将会更加普及广泛。P

“时代的巨轮不停前进，我们还是要和‘萌’在一起，直到死亡将我们分开为止。”

这台词是不是有点耳熟？

转眼已经过去了十多年。当年陪伴我们成长的红动漫，而今已经纷纷远去。《浪客剑心》推出最后一个剧场版《星霜篇》已经是2002年的事情了，号称“人类赚钱计划”的《EVA》虽在本年度推出新剧场版，但也已经距离原作越来越远。除了个别极不要脸老开天窗的“先生”（没错，说的就是富坚X博）之外，诸如《柯南》《海贼王》之类连载超过十年的大作，都已经纷纷传出“完结篇将至”的说法，一次比一次更像真的——某种意义上，这也算是人心所向？

蓦然回首，才忽然发觉，原来我们已经不知不觉地长大，连心中那叫做“萌魂”的东西，也已经悄悄改变。从崇尚完美，到寻找共鸣，再到独爱怪癖，我们的萌点究竟去向何方？



我们的萌去向何方

■北京 唐婵

第一时代：连缺点都有爱的完美大和抚子

代表形象：

蓝宝石（《蓝宝石王子》豆瓣俱乐部：http://book.douban.com/subject/2011377/）

大道寺知世、木之本抚子（《魔卡少女樱》Fans俱乐部：http://xy.kidsdown.com/）

所谓大和抚子，是指那种文静的，有着崇高道德感的古典型少女。可能有缺点，但都无伤大雅，反而相当有爱，因而可以称之为完美型。

以这类女性为主角的作品多半相当早，严格来说，最早的少女漫画《蓝宝石王子》便是这类典型。家世良好，既温柔又坚强，既勇敢又体贴，上得厅堂下得厨房，或者独自背负着巨大的使命，或者体弱多病，总之时常带有淡淡的不幸感，令人忍不住关爱。

曾几何时，这种类型的女性形象是广大动漫迷心中的第一最爱。无论从哪个角度，她们的完美都是无可置疑的。甚至有那么一度，这类角色被树立成“女性典范”，从品德到言谈举止，都为现实中的女性做出榜样——当然可能这种标准是不可能达到的，这种审美观在东方是极具基础和共通性的，所谓“大家闺秀”是也。动漫只不过是这种传统审美的一种体现。至今仍极具人气的《仙剑奇侠传》女主角赵灵儿，就是另外一种更中国化的范本。

而今这类形象依旧经常能在动漫中看到，只是多半退居到配角的位置。《魔卡少女樱》中的木之本抚子和大道寺知世算是标准的此类角色，而《幸运星》中的高良美幸则属于变种。也许是真的已经不适合现代人的需求，这一类角色在新动漫中人气平平。

第二时代：活泼平凡的邻家小妹

代表形象：

月野兔（《美少女战士》中文主题站：http://www.sailormoon-bbs.com/）

美珠（渡濑悠宇日文官网：http://www.y-watase.com/top/top.html）

杉菜（《花样男子》日文官网：http://www.tbs.co.jp/hanayoridango/）

也许是逆反心理，当完美型女主角充斥视野，开始令人腻烦时，顺应时代而诞生的就是下面一批活似“正在看漫画的你”，或者“就像你每天都能看到的那个丫头”式的平凡型女主角。最早追溯到《小甜甜》和《尼罗河女儿》那个时代，女主角们似乎就有一些邻家小妹的影子，但实际上她们是两者之间的一个过渡，距离真正的草根阶层灰姑娘还是有决定性的不同——平凡女主最重要的一条就是“够普通”。长相普通，成绩普通，出身普通，啥都普通。甚至缺点还不少，爱哭啦，软弱啦，动辄大脑脱线啦……唯一固定的优点大概是性格较积极，遇到再大的挫折也能坚强地站起来。

但这并不妨碍这类女生后来丑小鸭变天鹅，也不妨碍一众男主角情人眼里出西施，认准了这只潜力股不撒手。也许是这类角色容易引起共鸣，可塑性又大，在经过种种变迁之后，平凡女主地位至今屹立不倒。其下分支极多，有外形稍一变化就是大美人的灰姑娘型，迷糊型，管家婆型、青梅竹马型，幼齿妹妹型，粗暴笨拙型……数之不尽。

总体来说，这类角色的萌点就在于“够可爱”。不是那种可望而不可及的完美偶像，而是随时可能在街角偶遇

的那张亲切笑脸。

第三时代：个性的两极少女

代表形象：

凌波丽、式波·明日香·兰格雷（《新世纪福音战士》日文官网：http://www.evangelion.co.jp）

不知道是谁先冒出这个念头的，跟那些性格活泼的女主角们发起逆向挑战。就是不要平凡，就是要与众不同，就是要把“个性”发展到极限，要人看了就忘不掉。

头一个应该提到的大概就是三无系教祖凌波丽。无表情，无感情，无语言（极少说话），空有一个极美丽的躯壳，却像一尊人工水晶雕像，从不轻易向人敞开心扉——她的“个性”就在于看上去好像极度的没有个性。

不少人不能理解这类假人似的女角究竟萌点在哪里，但不妨碍凌波丽登上“三无女神”宝座。其形象被不断模仿，但始终未能被超越。

另一种要提到的，便是将不高兴就要表现出来，毒舌到死，丝毫不顾别人感受的傲娇少女。她们跟邻家少女的单纯心直口快不同，重点就在于丝毫不顾虑别人这一点。这一类不近人情的角色在传统漫画中常常被当作反面角色来描绘，但傲娇少女形象的出现，彻底颠覆了这一传统。新一代傲娇少女更多展现出内心的矛盾与纠结，陡然成为“萌军”中一支庞大力量。

实际上，这类型的人物与三无女神可以说是同体的两面。无论是傲娇还是三无，实际上都是掩饰内心创伤或者真实想法的一种方式。在冷漠或者尖刻的面具下，往往隐藏的是一颗水晶般的心。

这类角色的萌点就在于，“全世界只有我了解她”“想要看破她的伪装，进而去保护她”的那种使命感和归属感。如果不能体会到这一点，只能说你不懂这种萌啊，你不懂！

第四时代：恶魔般的“黑”少女

代表形象：

水银灯（《蔷薇少女》日文官网：http://www.tbs.co.jp/rozen-maiden/）

龙宫礼奈（《寒蝉鸣泣之时》日文官网：http://www.oyashirosama.com/web/）

她们有着或甜美或邪恶的笑容，内心却怀揣不可告人的秘密，一举一动都显得诡秘莫测，透露出危险的气息。她们总是与故事背后巨大的阴谋相关联，在最后谜底揭晓之前，人们不敢全心全意相信她们……也许在那无害的外表下，爆发出来的却是令人胆寒的负面力量。

根本是反面角色吧，这些？

没错，就是反面角色！

从傲娇少女颠覆了传统意义上的“任性女”，三无女神颠覆了传统意义上的“路人甲”开始，这股颠覆的风潮便已经势不可挡。紧接着，黑少女将要颠覆的就是“只有好人才能受欢迎”的铁则。

不知从什么时候开始，动漫迷们的逆反心理在悄悄地发挥作用。一切都看过萌过之后，“萌界”仿佛一度进入瓶颈，一切都显得索然寡味。三无女神不可复制，傲娇系批量生产，白痴萌女当道……为什么那些又聪明又美丽又楚楚堪怜的角色都命不好，只能当反面角色，给主角做陪衬？



也许是长久以来对主角一些约定俗成的规则限制作者们发挥，也许是大环境趋势决定了传统型的主角已经走到尽头，从几年前开始，作者们纷纷投注精神到“反面人物”的塑造中。解释她们内心黑暗的一面，好的坏的，统合在一个人物身上，于是分外地有血有肉。《蔷薇少女》水银灯的成功，令人们发觉了“黑萝莉”的魅力——美丽的外表下是一颗凶残好斗的心。不仅要坏，还要坏得有缘故，有层次，令人同情理解，这才是王道。

而在那些剧情设定复杂的动漫中，带有“黑”色彩的角色更是比纯善良的角色更有发挥余地，也更有说服力。《寒蝉泣鸣之时》就是个极好的例子，在这样一个疯狂而濒临毁灭的世界里，强行植入所谓的“纯良”类角色无疑等于自取灭亡。无论是本来就“黑”，还是因为某种原因暴走“黑化”，总之只有“黑”色彩才能点亮角色的灵魂。

这一贯充满想象力的动漫世界，又一次找到了自己的突破口。部分动漫作品索性将所有角色集体黑化，而《海猫鸣泣之时》更是将前作中的古手梨花也彻底黑化，仿佛就是向这股黑化风潮做出的妥协——不要说你不懂这些黑角色萌点在哪儿。自己去看一看，你马上就明白。

终极时代：毒少女

代表形象：

泉此方（《幸运星》中文官网：http://www.52luckystar.com/）

凉宫春日（Sos团官网：http://www.haruhi.tv/index.html）

所谓毒少女，就是泛指那些按现实标准而言全身缺点的女性角色。性格怪异、厚脸皮、腐、废柴、Otaku、思想猥琐、随性而至的生活态度、沉迷在幻想世界无法自拔……总之是一无是处。

发现了么？这简直就是动漫迷自身的真实写照。这些总是在幕后萌着各种二维世界人物的动漫人，终于将自身的形象投影到前台。令人惊诧的是，这样的形象竟然充满了萌点。她们有着动漫迷最喜欢的外表，同时又有着跟动漫迷完全一样的内心，好做白日梦，盼着自己平凡的世界里出现奇迹。那些现实生活中我们不好意思表现出来，小心隐藏着的思想，常常被这些毒少女大大咧咧地嚷出来。二维世界的另一个自己，还有什么比这更令人有共鸣？

毒少女不得不说是一种突破。但这种突破显然也有其极限。到凉宫春日和泉此方，也许就已经到了顶峰。用动漫迷的特性去塑造各种角色，演绎各种故事，是一件极其有难度的工作。《凉宫春日》系列作品毫无疑问是成功的，但在这样一个商业时代，想要再出一部与之比肩，甚至超越的作品，恐怕并不那么容易。

X时代：？？？？

从大和抚子到毒少女，“萌点”这东西经过几次锤炼，越来越贴近我们自身。想想你现在最萌的角色，再想想第一次接触到动漫的时候，最喜欢的角色。你的心，究竟改变了多少？

新番动漫不断不断地推出，新意却越来越少。毒少女之后，新的革新或许又将到来。未来的萌点将往何方变化，我们谁也不知道。只是，动漫迷们追求“萌魂燃烧”将永远不会改变。

现在，你做好迎接新萌点的准备了吗？

林晓：好了，2010年已经过半，在年终总结上要记录的热点IN点留下了数条，其中，最奇异最超认知范围的莫过于章鱼保罗先生了。什么，你竟然还不知道章鱼保罗！你OUT了，赶紧阅读本期“网罗天下”，以免被人鄙视。不过，要是你想也弄那么只章鱼在家里预测点什么事情，那最好别想。前几天南方有位先生就干了类似的事情——他养章鱼来预测股市走向，结果赔得一塌糊涂。

www.popsoft.com.cn

网罗天下

章鱼哥保罗／谁比我更灵异？

■北京 柴郡猫

2010年南非世界杯足球赛，注定要在人类足球历史上留下独特的一笔，不，这和足球明星、足球比赛什么的没关系，单纯的比赛据说闷得要死，越被看好的球队被淘汰出局得越早，结果居然还搞出了蝉联第三和万年老二这种事情。令这届世界杯与众不同的，是狠心掏牌的裁判，刺耳的喇叭vuvuzela（呜呜祖拉），滑不溜秋的高科技足球“普天同庆”，以及神算大师章鱼保罗（Paul）。

保罗是谁？世界杯前，它是德国奥博豪森水族馆（http://www.aquarium-ob.de/）里居住的一只普通的章鱼，属于头足类章鱼科的真蛸品种，并非珍稀动物。但保罗在2008年欧洲杯足球赛上预测德国队的比赛结果，仅仅错了一次，其余全部正确，可谓牛刀小试了一把自己的预言能力。

事隔两年，已经2岁的保罗成熟了，预言能力也上升了无数个经验值，本届世界杯的胜负就掌握在它那8支灵巧的腕足之上。它成功预测了德国战胜澳大利亚、负塞尔维亚、击败加纳、胜英格兰和阿根廷、负西班牙、胜乌拉圭的7场比赛结束后，又准确预测西班牙将战胜荷兰夺冠。八测八中，就连德国爆冷输给塞尔维亚也不例外，保罗成功战胜了许多足球预测专家，从此名震天下。

保罗预测比赛的方法是这样的：水族馆工作人员把保罗爱吃的蚌贝分别放入两个玻璃盒子中，盒子里还贴了参赛队的国旗。然后，工作人员将两个盒子封闭，投入保罗居住的水族箱中。保罗用带有吸盘的腕足打开其中的一个盒子，吃掉其中的食物，被保罗选中的盒子里贴了哪个参赛队的国旗就意味着那个队将赢得比赛。保罗的预测活动都会预先公布，电视台和网站还会做实况转播。不过，对水族馆而言，要想保罗预测比赛并没有100%的保证，需要它的八只触角没有过度疲劳，而且还要这只神奇软体动物仍然饥饿，有意觅食方可。

保罗有如此神奇的预言能力，是真的能知天命？还是DNA与众章鱼不同？科学对此毫无答案。尽管从生物学角度来看，章鱼的神经系统是无脊椎动物中最复杂、最高级的，在脑神经节上又分出听觉、嗅觉和视觉神经。它的感觉器官中最发达的是眼。章鱼的聪明程度科学早已证实，它们能打开瓶罐获取里头的食物，也能迅速地在一个复杂的迷宫找到出路。



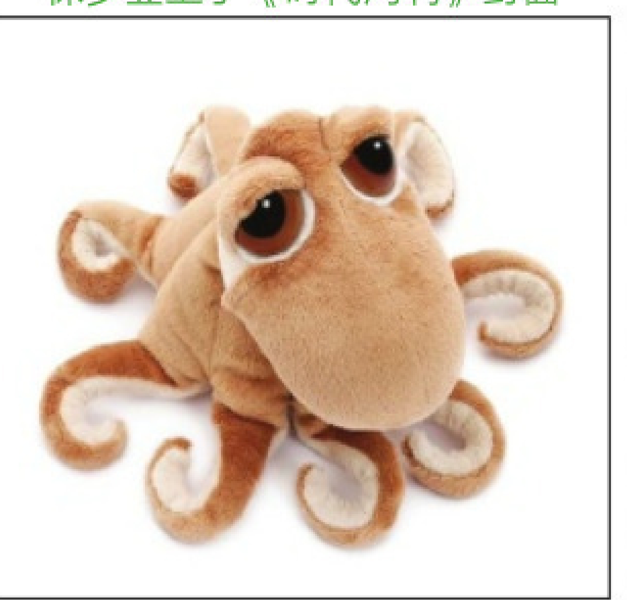
章鱼专家里，只有德国格莱弗斯瓦尔德大学的弗尔克·米斯克教授委婉地对媒体表示，保罗能不能预测从统计学上来看应该进行标准化的可控实验，一些过程得进行多次重复才能得到结论。另外，章鱼的腕足上有着丰富的味觉细胞，装有食物的容器盖子松紧程度，是否有气味流露，以及食物形状的大小都会直接影响到保罗的决定。

科学不表态，不信鬼神怪力的人们只好胡乱猜测保罗的成功秘诀：有人认为，章鱼能够根据亮度分辨颜色，因为它对光线变化敏感度极高，保罗对比赛结果的猜测并非那么神秘，德国国旗上黑、红、金色的强烈对比是保罗的最爱，但西班牙国旗上的鲜黄条纹和塞尔维亚的蓝白对比，更加鲜明，可能是保罗弃德国而选它们的原因。

也有人认为，从保罗爱吃的海洋食物颜色来看，黑、红、黄三色的德国国旗是章鱼最喜欢的食物的颜色。对于保罗来说，这就是黑暗中两条大虾的颜色，所以德国是它的首选。澳大利亚的国旗是深蓝加红色米字，保罗会觉得食物太小，所以抛弃了澳大利亚。加纳国旗与德国国旗相似，但恰恰因为那个五星让章鱼认为有杂质或危险而选择德国。英格兰国旗醒目的红十字对章鱼而言构成了攻击。章鱼喜欢吃鱼类、小蛇和蚌，而西班牙和塞尔维亚国旗上都有圆形国徽，像章鱼爱吃的蚌。



保罗登上了《时代周刊》封面


保罗的玩具现在很流行

奥博豪森水族馆负责人之一的安娜·波特曼女士承认，保罗猜世界杯是他们搞的一个娱乐性的营销推广活动，有一个团队在策划。她说章鱼一般都很喜欢玩耍，喜欢把东西从一个地方取出来，保罗从饲养员那里接受了特别技巧的训练，比如开瓶子等。因为保罗有对2008年欧洲杯预测的经验，本届世界杯才让保罗继续预测德国队的比赛。但波特曼说，没有想到的是保罗像得到“神谕”一样，每次都能作出正确的选择。

确实，以目前人类驯化动物的本领而言，没有人能够真的指挥一只章鱼，在仅有一次的预测机会里百发百中。保罗因此被称为预言帝，被我们半戏谑半认真地称为章鱼哥，章鱼预测世界杯被视为一种神奇的现象，就很容易理解了。

保罗的身价目前已经达到了3万欧元。想要购买保罗的是西班牙小城卡瓦利诺，这个有14000多居民的小镇每年八月都要举办章鱼饮食文化


保罗T恤大卖，各地的章鱼销售量也在上涨

节，他们非常想让保罗成为文化节的吉祥物。当地地方议会希望借助保罗的名气推动这个文化节。邀请保罗“转会”的提议最早由当地一名商人发起的，他本希望出资1万欧元购买保罗，但短短几小时内，就不断有当地居民加入，最终凑足了3万欧元。而保罗这样的章鱼原本只值3欧元。

不过，西班牙人购买保罗的想法看来只能是一厢情愿，因为保罗所在的奥博豪森水族馆明确表示会让保罗在馆中安度晚年。奥博豪森水族馆实际上是一个分布在德国各地的连锁水族馆，保罗的居住地在德国的工业核心鲁尔区。水族馆的门票价格平均在15欧元。德国媒体粗略估算，现在每天来看保罗的观众增加了100人以上。毫无疑问，保罗已经成为奥博豪森水族馆的摇钱树。

水族馆宣布保罗即将退休，它将做它喜欢做的事，如和它的管理员玩，取悦来拜访它的小朋友们。因为保罗这一品种的章鱼大概只剩12～18个月的寿命，虽然在水族馆的精心照顾下保罗会活得长一点，但肯定与下届世界杯无缘了。

既然红了，世界各地人民当然就要一睹其风采。据说周立波的团队欲请章鱼哥到中国上海海洋水族馆做“巡回展演”。南京“海底世界”水族馆，已联合深圳、上海、大连、杭州四地的水族馆，向德国奥博豪森水族馆发出邀请，想要请保罗巡回中国。不过，保罗目前是人类世界第一红星，全球水族馆都在试图邀请


西安厨师推出新菜“七味粉红烧章鱼哥”

保罗，中国能否被排上保罗的日程表还是未知数。要知道，德国人做事是出了名的严谨，他们除了要求五家水族馆提供经度、纬度、气候条件、技术设施等详细资料，还要审视水族馆展馆信息、外观照片、地理位置、日平均人流量、票价等详细信息。将来如有意合作，还会先派技术人员实地考察可操作性。除此之外，保罗的保险费用、展览安保措施、海关报批等等一系列问题也需落实。


世界杯预测时，保罗信心十足

人红了是非多，章鱼红了也是一样。西班牙通讯社埃菲社首先揭露保罗的私生活，原来它是没有性生活的低调英雄，预言准确来源于其清心寡欲。这话其实有道理，因为章鱼一生只能有一次繁殖机会，在交配完并产卵之后，雄性章鱼和雌性章鱼都会丧失食欲，并在大概一周的时间之后死亡。

德国南部城市科布的一家水族馆饲养员弗蕾娜则向媒体揭发保罗的身世，说保罗是她亲自从意大利渔民那里购买的，没有两岁，也不是传说中的英国血统。

保罗因为预测世界杯红了，难道其它动物就没有类似的预测能力？于是，新加坡鹦鹉曼尼，爱沙尼亚动物园的黑猩猩皮诺和野猪桔子，还有一只澳大利亚的鳄鱼和一只生活在泰国的大熊猫都出来玩了一把预测。不过，这些后来者一没有保罗的准确率和惊人大师气质，二来有山寨嫌疑，无一能达到保罗的出名度。

◆**德国奥博豪森水族馆网址：**
http://www.aquarium-ob.de/

◆**章鱼玩具**
http://item.taobao.com/item.htm?id=6293535616

◆**德国人的态度：**没有什么比烤章鱼更棒的了。把它切成薄片，然后加上柠檬汁、橄榄油和蒜头烤，好吃！

◆**网友评论：**已经吃过章鱼烧烤了，好吃！

◆**林晓：**眼下时兴买章鱼玩具吃章鱼烧烤养一只章鱼做宠物，且慢，章鱼并不是适合喂养在家里的动物。且不说这种家养章鱼目前尚缺乏供应，一种名为蓝环的章鱼更属于剧毒生物之一，被这种小章鱼咬上一口就能致人死亡。

章鱼出没请注意

大红大紫的章鱼哥保罗，其分类学身份居然和牡蛎、扇贝、鲍鱼之类有壳无脑的盘中佳肴同出一门，那么，章鱼的生物链地位到底是如何呢？



首先，相比于同门原始品种一塌糊涂的思维系统，章鱼拥有的是功能完整、结构复杂的高度发达神经中枢；其次，章鱼的心血循环系统强度足以让相当一部分更高等生物无地自容——章鱼有3个心脏！最惊人的是，就算是与自诩万物之灵的人类相比，身为软体动物的章鱼身上也有一样器官更胜一筹，那就是眼睛：和人眼结构中传入神经分布在眼底感光细胞外层表面的结构不同，章鱼的视觉神经组织呈现的是先进的暗线结构，换句话来说，由于不存在那个多此一举的明线倒装结构，章鱼的眼球压根就没有生理盲点这种缺陷。毫无疑问，对于信奉“上帝造人”的虔诚信徒来说，这桩不容置疑的客观事实无疑是对自身信仰的一桩沉重打击，不过作为对比，进化论者对此倒是感觉良好得不行。

不过，尽管作为软体动物的王者地位是毋庸置疑的，但章鱼作为智慧生物的排名位置依旧算不得上流——非常讽刺，章鱼极为发达的神经中枢亦是它的致命要害，只要对准两眼之间的位置一记猛击，大者如章鱼哥保罗照样一命呜呼；除此之外，虽然进化让章鱼抛弃了甲壳，但在习性上依旧保留了喜欢在罅隙中藏身的习惯，无疑，这为人工捕捞提供了极为便利的捷径。在给予某个物种优越性的同时亦会赐予其软肋，生物链系统的规则就是如此神奇，不是么？

6D校园 http://www.6dxy.com/

新鲜度	★★★
鲜理由	网上参观校园，经济实惠

据说北大清华每天都被慕名而来的参观者挤成了菜市场，也许应该先让他们去6D校园看看。那里有北大清华的三维实景地图，卡通风格的地图讨人喜欢，界面也清新简洁。网站在不断收集中国的大学，丰富它的内容，也更容易为在校园里的你服务。来，在去新学校报到前，先来找找你宿舍的位置吧。



嘀咕 http://www.digu.com/

新鲜度	★★★
鲜理由	"围脖"的升级版

嘀咕有点像当年的饭否，不过它不说自己是"围脖"，只说自己是一个位置交友社区，帮网友随时发现身边有什么人并与他们聊天，还兼带着探索所在的城市，发现原来不知道的有趣地方。



嘀咕给普通人提供一个交流平凡生活的网络平台，分享"你正在干嘛？"这么个适合搭讪的话题。嘀咕开放了手机客户端插件，这样无论任何时间、任何地点，你都能用手机拍下眼前的情景，立刻嘀咕出来，用照片告诉大家你正在干嘛或看到了什么。还有其他好多功能，以保证你的话唠本事能够得到最大程度发挥。是的，一天24小时的想着织"围脖"的人，我不知道除了称之为话唠外还能叫他什么。

626旅馆 http://www.hotel626.com/

新鲜度	★★★
鲜理由	实景拍摄恐怖游戏



这个实景恐怖游戏，不管画面、场景、气氛还是音效方面都对得起恐怖这个词。那些喜欢《寂静岭》的人可能会沉浸其中。讨厌恐怖啥的人或者心脏不好的人就不用挑战自我了。



这个网站为了使游戏达到更好的效果，游戏设定只能在晚上六点到早上六点之间的时段玩。当然，如果你想随时玩的话，可以更改自己的本机时间。对了，游戏是英文的，不知道有没有人尝试过汉化一下。

爱秀电子杂志 http://www.szishow.com/

新鲜度	★★
鲜理由	发行一本自己的杂志

电子杂志不新鲜，展示电子杂志的多媒体平台也不新鲜。新鲜的是在这个网站上，我们可以上传自己制作的杂志，并且吸引读者，扩大自己的影响力。对杂志来说，发行渠道有时候比内容更重要，而电子杂志天生就有非传统发行的优势，可以自由传播。只是，你无法从中获取实在的金钱收益。不过，能表达自己的声音，本身就是一种愉快的享受不是？



雷贴网 http://www.leitie.com

新鲜度	★★
鲜理由	独雷雷不如群雷雷

创意很好，但雷得不够鲜辣刺激，最近的"三国雷""红雷梦"都没有收录在案，未免有点落伍感觉。号称专业收集够雷帖子，让雷文化发挥淋漓尽致的地方，如果雷点总是落后于猫扑、天涯等产雷重地，那就难以建立自己的雷权威性，最终只会变成雷博物馆，供挖掘互联网文化历史的后来者凭吊。



远程桌面OUT了！

——玩转新兴远程协助

关键字：远程协助 网络会议

■贵州 冰河洗剑

编者按：处于内网中、没有固定IP、防火墙拦截、需设置路由器等复杂情况让Windows内置的远程桌面无能为力。QQ所带的远程协助虽然也被大量使用，但功能与性能上有欠缺，更何况还有许多公司禁止使用QQ，所以我们需要更加实用的远程协助解决方案。

一、最流行的远程协助解决方案

早在两年前，笔者就介绍过TeamViewer和CrossLoop，如今它们经过不断更新与完善，已成为主流远程协助解决方案，首先我们来看它们有哪些改进。

1.跨平台的全能远程协助工具TeamViewer

新版本的TeamViewer v5.0.8625不仅支持Windows、Mac、Linux，还支持流行的iPhone系统（iOS），并增强了远程会议和远程办公各方面的功能。

（1）固定ID，远程协助

在两台主机上均安装运行TeamViewer。在需要协助的主机上，记录TeamViewer界面中“等待连接”处的ID和密码，将ID与密码发送给协助者。然后协助者在主机上TeamViewer的“创建连接”中，输入被协助主机的ID，选择连接方式为“远程支持”（图1），点击“连接至伙伴”，即可创建远程协助连接。



提示： 在旧版的TeamViewer中，每次登录TeamViewer所获得的ID和密码可能是变化的，在新版本的TeamViewer中，增加了一个固定ID的功能。在“等待连接”下方，点击“为这台电脑配置固定访问”，在弹出的对话框中输入指定的访问密码（图2），确认后就可使用固定的ID、密码访问此计算机了。

创建连接后需要输入密码，验证成功后会弹出TeamViewer远程控制窗口，在窗口中即可如操作本地电脑一样进行各种远程协助（图3）。

在远程协助窗口上方有浮动工具条，可对显示质量、分辨率等进行设置，并可发送各种功能组合键（图4）。如果要传输文件，可点击工具条上的“文件传输”，在弹出窗口左侧是本地硬盘，右侧远程电脑硬盘，使用“发送”和“接收”按钮，可在两台电脑间交换文件（图5）。







（2）多方会议，远程演示

新版TeamViewer增强了网络会议功能，可将多个用户聚集一起召开会议、进行演示。

会议发起者可在“创建连接”中依次输入参加会议者的ID，并选择连接方式为“演示”，创建多个连接后，即可将所有参会者加入到网络会议中。另外，新版TeamViewer增加了一个好友列表功能，点击界面右下角处的“伙伴列表”按钮，可展开好友侧边栏，通过TeamViewer账号或ID号添加好友并显示在列表中。在列表中右键点击多位好友，选择“演示”命令（图6），即可创建演示。



创建演示后，其他用户就能看到会议发起者的桌面。在演示者托盘区处，将显示演示面板，上面的“本地监视器”预览窗口中会显示当前桌面显示状态（图7）。在“连接列表”中可查看到参会者信息，并可通过“交换角色”按钮，交换演示对象，还可启用或禁用远程输入功能。此外，软件提供了语音功能、白板和视频等功能，可在“应用程序选择”中指定要演示的程序或整个桌面。对于TeamViewer支持的iPhone远程协助，下文将进行详细讲解。



2.最简单易用的CrossLoop

CrossLoop并未增加什么新功能，但是更加小巧了，而且连接速度也有了很大改进。在需协助的主机上运行CrossLoop后，在“共享”标签中将显示一个服务器分配的访问代码（图8），将此代码告知协助者并点击“连接”按钮，协助者可在“访问”标签页中输入该访问代码，即可连接主机进行远程协助了。







远程主机上会弹出询问对话框，确认是否允许进行远程协助控制，并可选择是否仅共享桌面视图（图9）。确认后，打开远程协助窗口可进行各种操作（图10）。窗口上方有功能按钮，用于发送各种组合键并进行网络传输设置。此外，CrossLoop也支持文件传输等功能，但不支持多方网络会议，毕竟该软件比较小巧，专注于远程协助和演示。

三、手机、iPhone，随时随地远程协助

不在电脑前时，却碰到朋友要求进行远程协助，只能使用电脑吗？笔者为大家推荐一个特殊的远程协助方案LogMeIn（图11），通过手机、iPhone等随时随地进行远程协助。



LogMeIn是基于Web的安全可靠的远程协助软件，具有强大的控制功能。LogMeIn的特点是可随时进行临时远程支持，无需预先安装软件，特别适合于基于意外事件的远程协助。最特别的是，LogMeIn甚至可以通过智能手机、iPhone/iPad或福特汽车的车载计算机访问电脑桌面！

1.LogMeIn的跨平台电脑远程协助

LogMeIn提供了多种远程协助方案，我们先来看看必不可少的远程协助。LogMeIn包括LogMeIn Pro2和LogMeIn Free，前者用于从电脑上进行远程桌面协助，功能更加强大，后者是完全免费的，所以功能上略有删减。免费版不支持远程打印机、远程声音和文件传输。

（1）在被控电脑上安装访问软件

这里以LogMeIn Pro2为例，在官网上（https://secure.logmein.com/CN/products/pro2/）注册账号并登录，然后要求添加被控制的电脑（图12）。可选择添加本机或其他指定计算机，添加本机时会要求下载LogMeIn Pro2远程访问软



件（图13）。安装非常简单，一路点击下一步即可完成，中间需要设置远程访问代码，也就是远程协助时的连接密码（图14），另外还需输入注册的LogMeIn Pro2账号。

因为LogMeIn Pro2会在系统目录中写入一些文件并修改注册表，因此在安装时可能会需要关闭杀毒软件，此外无需进行其他任何网络或防火墙设置。安装完成后，在LogMeIn Pro2网站上查看“我的电脑”列表（图15），可以看到安装了LogMeIn Pro2的电脑已显示在了受控计算机列表中。添加其他计算机的方法也一样，在受控计算机上安装远程控制软件即可。



（2）无需客户端，Web远程控制

当需要对本机或其他计算机进行远程协助时，从任意电脑上即可直接用浏览器远程控制，无需再安装远程控制软件。通过浏览器访问www.logmein.com，使用注册的账号登录，在“我的电脑”列表中可查看添加控制的所有电脑。在线电脑将显示为绿色，不在线则显示为灰色（图16）。只需远程协助的电脑上线，就可点击相应电脑名称下的“远程控制”按钮进行远程控制协助。另外，在电脑名称下面还有几个控制按钮，其中“主菜单”和“仪表板”将显示所有控制功能页面，“文件管理”则可进行远程文件管理功能。

选择进行远程控制或文件管理后，将会出现ActiveX控件安装提示，点击继续安装（图17）。安装完成后，开始建立连接（图18），然后要求输入远程访问登录验证码（图19），验证无误后就可进入远程协助功能主控制面板了。

在控制面板页面中，左侧是各种远程控制功能菜单，右边窗口中是相应功能页面，在默认页面中显示有远程计算机的系统信息、网络流量、磁盘分区和当前进程等各种信息（图20）。







LogMeIn Pro2远程连接的安全性

LogMeIn Pro2远程协助方案是需要在被控制协助的主机上安装LoMeIn软件，只要知道验证密码，即可在任意主机上通过浏览器进行远程协助控制。这就带来一个安全性的问题，密码在网络上传输时是否可能被嗅探窃听？

其实完全不必担心LogMeIn Pro2的安全性，因为该软件采用了强大的256-bit SSL加密、双密码验证，RSA SecureID。在建立远程连接时，可看到详细的连接加密配对过程信息（图21）。通过SSL加密传输的网络数据，不存在密码被嗅探的问题。



（3）远程协助，功能很强大

在左侧功能菜单中选择“远程控制”，弹出远程协助询问对话框，确认后即可连接并对远程主机进行各种操作了。在右侧窗口中会显示远程主机桌面，

可像操作本地主机一样进行任何控制演示（图22）。

LogMeIn Pro2远程协助功能的强大，体现在控制窗口上方的工具栏上（图23）。首先，如果网速较慢或远程主机上系统资源比较紧张，那么可以适当降低分辨率，点击工具栏上的第一个蓝色箭头按钮，在下拉菜单中选择1280×1024或以下分辨率。第二个按钮用来调节桌面色彩质量，可通过降低色深获得较快的网速（图24）。第三个按钮用来发送Ctrl+Alt+Del组合键，打开远程主机上的任务管理器，最后一个喇叭按钮用于调节音量。



最重要的是“自定义工具栏”下拉菜单中的各种自定义设置。在“连接选项”菜单下，可锁定远程主机的键盘，连接驱动器、打印机和网络，让远程主机“黑屏”等。特别是“同步剪贴板”功能很实用，在QQ之类的远程协助中，本机中复制的文字、文件等内容，无法直接粘贴在远程主机中，而在LogMeIn Pro2中启用同步剪贴板后，就可在远程主机和本机间无障碍地复制粘贴了（图25）。

在“工具”菜单下，还提供了“白板”和“聊天”等功能。白板功能用于进行各种演示讲解，聊天功能则可直接与远程主机文字对话（图26）。启用聊天功能时，在控制窗口上方会显示一个文字输入框，输入的内容回车后即可发送，远程主机上会弹出聊天对话框，可直接回复交流。







远程协助软件与木马的区别

LogMeIn及其他远程协助软件的功能非常强大，可对被协助的主机进行所有系统级别的管理操作，包括屏幕查看、文件管理、键盘鼠标控制等，木马或间谍软件也同样以实现这些操作为目的，然而远程协助软件与木马和间谍软件是有着本质区别的。

木马和间谍软件是在隐蔽的状态下对用户的计算机进行各种控制，未经用户许可且用户毫不知情，会造成各种危害损失。而远程协助软件则完全是透明的，用户可选择是否许可远程协助控制或文件共享等，同时在被控制或操作文件时，可查看到详细的提示信息，并可随时中断控制或共享。因此远程协助软件是将主动权交给了用户，在远程协助的过程中是安全的。

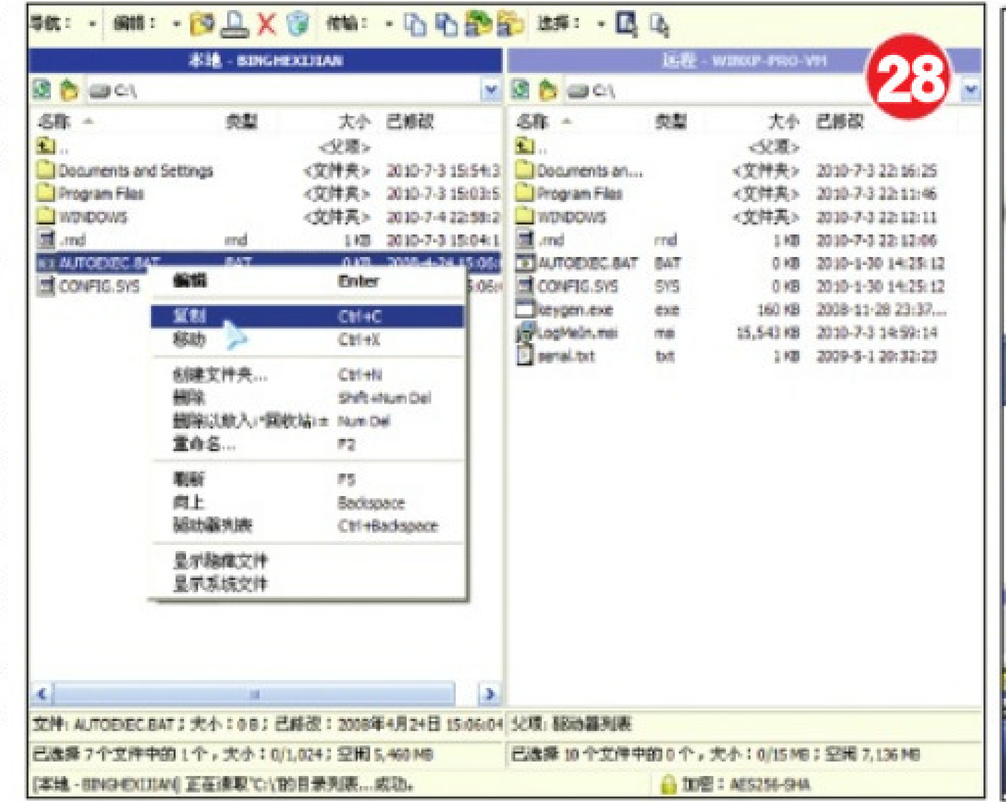


例如在LogMeIn中进行远程协助时，远程主机上不仅会提示本机被远程主机操作的信息，用户还可在“概况”中选择“关闭”，从而禁止本机被LogMeIn远程控制（图27）。此外，还可在“选项”中设置安全性等级和连接事件查看管理，并随时检查和控制桌面与文件共享情况。

（4）文件管理与共享很方便

在左侧功能列表中点击“文件管理”，右侧网页中将显示本机与远程主机资源管理器窗口。可直接在本地与远程主机间进行查看、移动复制等操作，远程主机上的文件与本机上的操作没有差别（图28）。

LogMeIn Pro2还能方便地将被控制主机上的文件共享，共享文件可安全方便地下载，无需发送较大的E-mail附件。通过两种方式轻松共享文件：在远程协助窗口中，右键点击远程主机上的文件或文件夹，选择“发送到”→“LogMeIn 文件共享”命令（图29），





或者在LogMeIn Pro2系统托盘中选择“文件共享”。在弹出的文件共享对话框中，可指定文件下载的次数或该链接的有效期限（图30）。确定后，将会为文件创建一个安全链接，并通过电子邮件将其发送给指定的收件人，收件人可单击此链接并从远程计算机上直接下载文件。当然，被共享文件的远程主机可随时检查下载状态或删除计算机上文件的链接。

此外，通过左侧功能列表，还可快捷地进行远程计算机管理、设置，查看性能与日志计划等，功能非常丰富。





远程主机关机时如何进行远程协助和控制

除在双方都在电脑前的远程协助外，可能有时需要远程访问办公室或家中关闭的电脑，电脑关机时是否也可以远程控制？使用LogMeIn Pro2提供的远程唤醒功能，可通过网络将关机的电脑唤醒启动，从远程进行控制或文件操作。

在LogMeIn Pro2的选项设置对话框中，点击“参数选择和安全性”下的“首选项”按钮，打开首选项设置对话框。在“高级”标签页中有一个“Wake On LAN”功能设置项，勾选其中的“从睡眠模式或关机状态启用LAN唤醒”（图31），另外在BIOS设置中启用远程网络唤醒，就可在关机状态下远程启动主机并进行控制了。

2.用iPhone/iPad远程控制电脑



相比笔记本电脑，iPhone/iPad、黑莓等智能设备更为流行和方便携带，它们能否像笔记本电脑一样，能随时进行远程协助呢？

LogMeIn Ignition是连接LogMeIn Pro2与LogMeIn Free计算机的快速简单方式，可让iPhone和iPad、黑莓、PDA等智能设备成为工作或家庭计算机的扩展平台，无需担心遗忘任何东西在家或办公室中的电脑上，随时随地演示演讲稿幻灯片等。

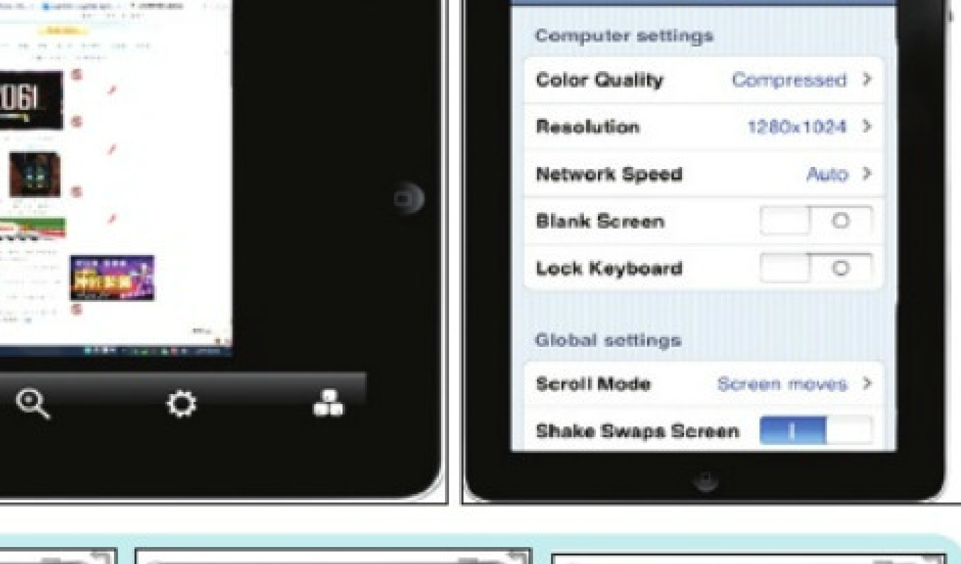
针对iPhone/iPad的LogMeIn Ignition版本可直接从iPhone/iPad的扩展插件网站（http://itunes.com/apps/logmeinignition）下载。安装完成后，在桌面上会显示LogMeIn Ignition的钥匙图标（图32）。执行软件后将会出现LogMeIn网站登录页面，输入注册账号后登录进入LogMeIn控制界面（图33），将会显示“Computer”远程主机列表（图34）。

点击选择要进行远程协助的主机，连接后即可查看到远程主机桌面（图35），并进行各种远程协助控制。在下方是几个操作功能按钮，最左边的是结束程序，第二个是键盘模拟，包括了Ctrl、Win和Alt等按键。第三个按钮用于进行鼠标左右键切换，第四个是放大和缩小画面，第五个用来进行各种远程协助设置，包括远程桌面色深、分辨率和网络速度等（图36），最后一个是Alt+Tab和Ctrl+Alt+Del组合键按钮。









TeamViewer的iPhone远程协助

TeamViewer的iPhone远程协助与LogMeIn差不多。首先，需要在iPhone上安装TeamViewer插件（http://www.teamviewer.com/download/iphone.aspx）。在iPhone上运行TeamViewer后，输入要控制的远程主机的ID和验证密码（图37），点击“Connect to partner”按钮，即可创建连接。

在进行远程控制前，可点击下方的“Settings”，简单设置一下远程协助的画面质量与分辨率等选项（图38）。另外，也可通过“Partner List”查看好友列表，并方便的选择进行连接（图39）。

创建连接后，就可以直接用iPhone实施远程协助了（图40）。在界面下方有几个功能按钮，与LogMeIn非常相似。



三、远程协助与网络会议结合的Mikogo

在远程协助过程中，常常需要进行远程演示，虽然各种远程协助软件都带有屏幕共享功能，但是不够强大和丰富。Mikogo则有些与众不同，它是一款易用的跨平台桌面共享工具，同时也是一个非常简单易用的屏幕共享工具，使用它可同时与10个人共享自己的电脑屏幕。利用Mikogo我们不仅可以进行普通的远程协助，而且可利用屏幕共享进行演示、远程教育、协同办公，以及召开网络会议等。还有很重要的一点，Mikogo对商业和私人使用都是完全免费的。

Mikogo可跨Windows和Mac平台进行远程协助和演示，网络数据传输中采用了256位AES加密保证安全，同时兼容了穿透内网技术，用户不必对相关设备或防火墙进行重新设置，非常安全且易于使用。

1.发起一个Mikogo会议

要发起Mikogo会议，需要安装Mikogo-Starter程序（http://www.mikogo.net.cn/download/），并注册一个Mikogo账号。

Mikogo的安装过程极其简单，连点击“下一步”都不需要，直接运行安装包，安装过程将在几秒钟内完成。之后Mikogo会自动运行，在系统托盘区中显示字母“M”样的图标。点击系统托盘区图标，在弹出菜单中选择“Start Session”命令（图41），打开Mikogo设置窗口。

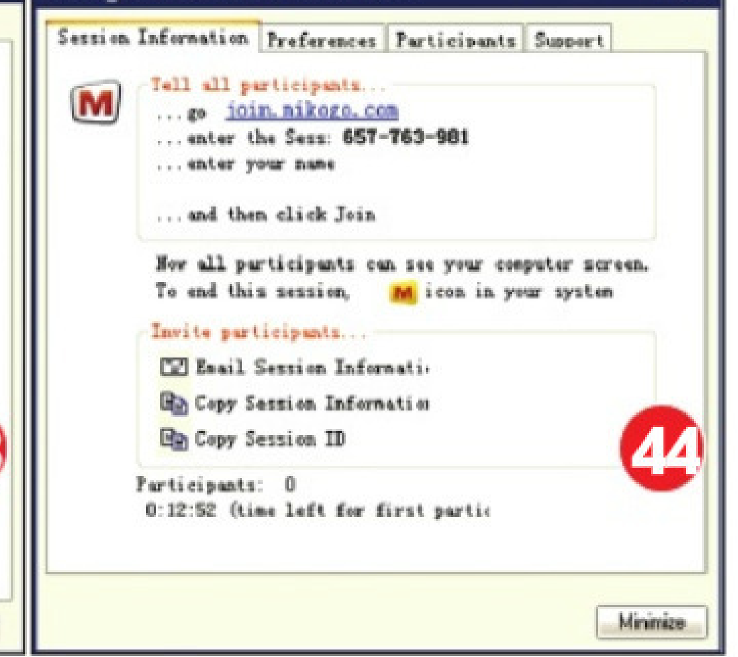
在设置窗口中，输入Mikogo注册用户名和密码，以及在会议中显示的用户名（图42），点击OK按钮，即可开始会议。在会议开始前，还可以进行一些设置，在“Preferences”标签页中，可选择要共享的程序或桌面，设置是否显示桌面墙纸、鼠标点击，并可调节网络速度与画面质量关系（图43）。

会议会启动后显示信息窗口，在“Session Infomation”标签页中“enter the Sess：”处，有一串很重要的数字，这就是9位数的会议ID（Session ID）（图44）。将这串ID告诉其他要参加会议的用户，等待他们加入。



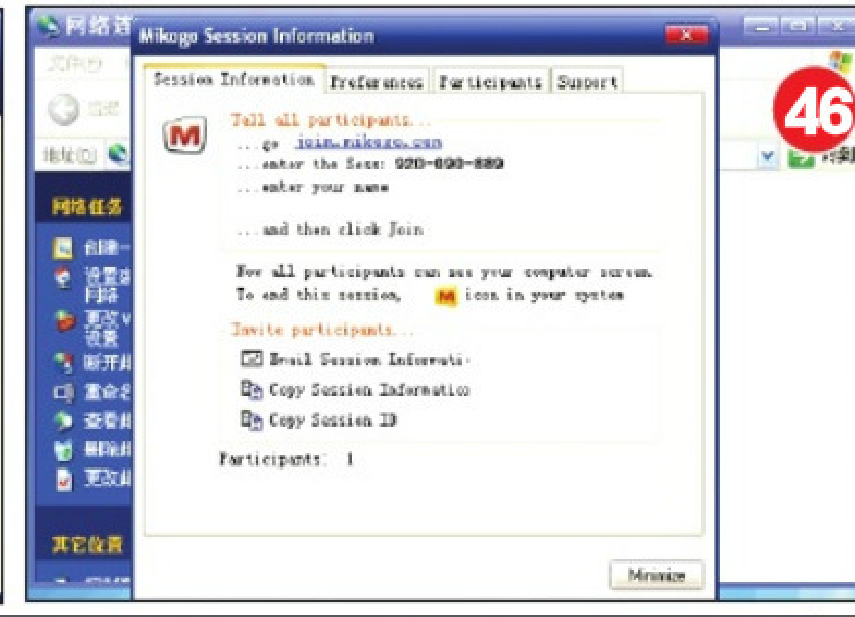






2.加入Mikogo会议

其他用户接收到Mikogo会议邀请时，只要下载安装Mikogo程序，在系统托盘区图标菜单中选择“Join Session”命令，在弹出的对话框中输入会议ID和自己的显示姓名（图45）。点击“Join Sessin”按钮即可加入Mikogo会议，查看到会议发起者的桌面了（图46）。

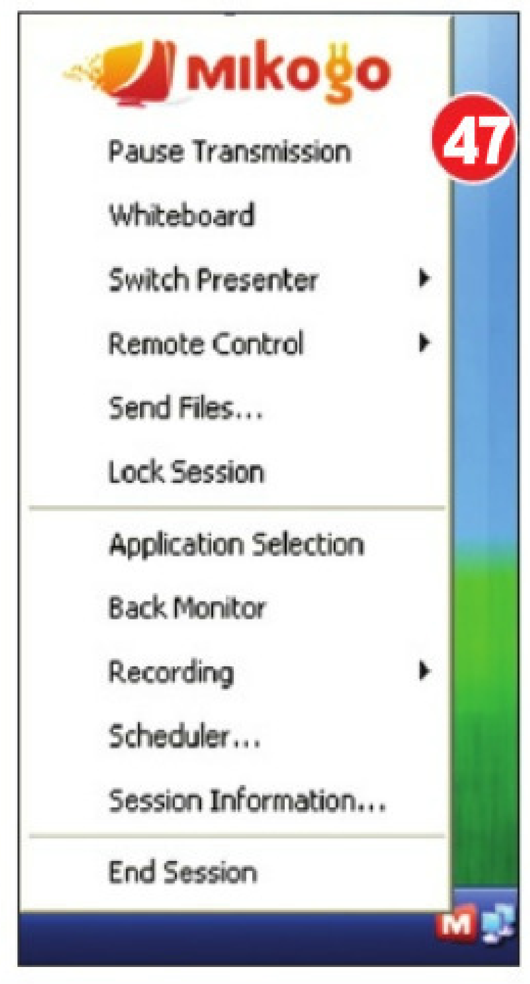


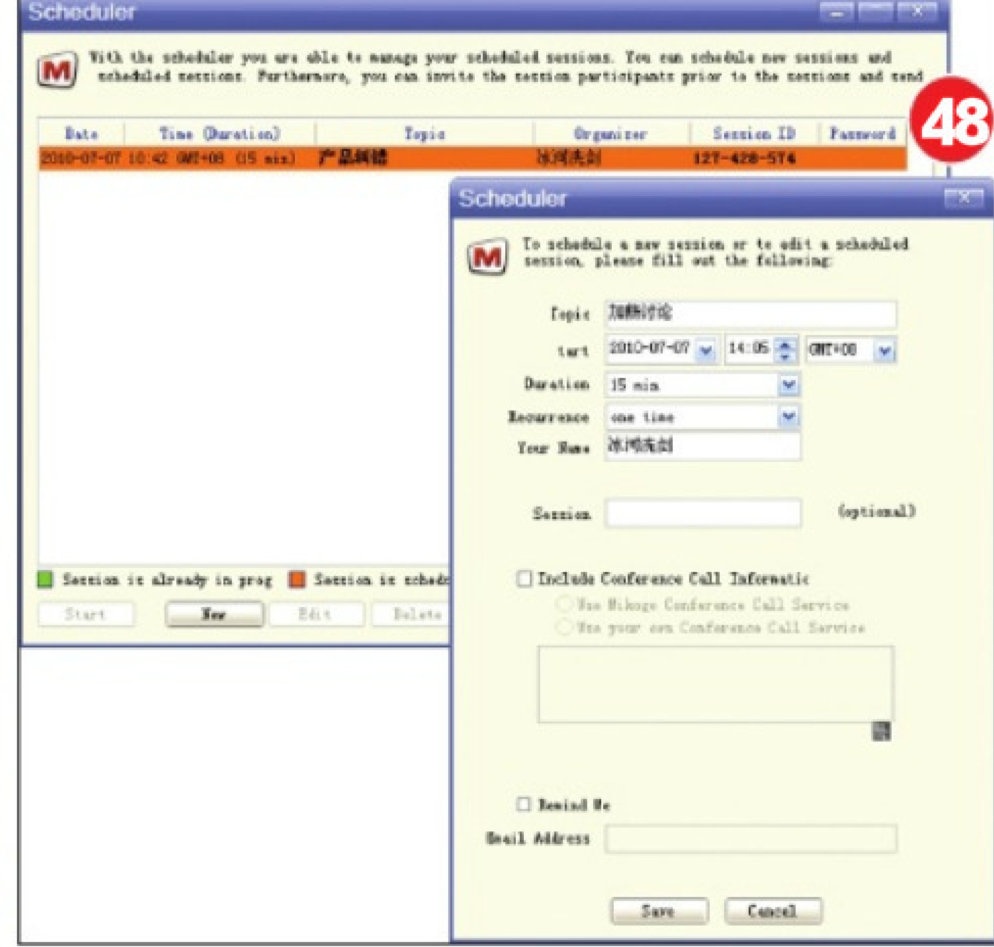
3.完全掌握网络会议

会议启动后，在发起者托盘区Mikogo图标右键菜单中，可实现各种强大丰富的协助与演示功能（图47）。如果要连续召开多个会议，可通过“Scheduler”议程表来安排跟踪会议（图48）。每个会议将收到唯一的会议ID，这个ID可在以后多次使用。可以在议程表存储几个会议ID，方便日后将会议详情迅速发送给受邀的参会者。

在会议过程中，当邀请的人全部加入后，就可以使用“Lock Session”命令锁定会议，即便其他人输入正确的会议ID，也无法登录。

在桌面演示与网络会议中，可能需要暂时处理一些私人的文件或应用，此时可使用“Pause

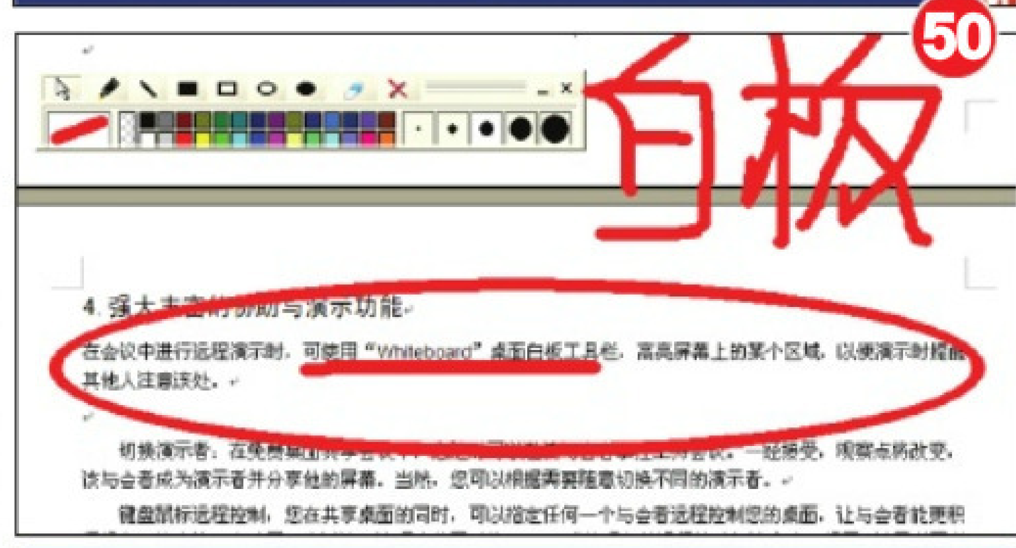




Transmission”菜单命令暂停传输。使用该命令后，可以暂停屏幕传输来挂起会议。桌面共享传输被暂停后，与会者无法看到发起者在计算机上的任何操作。之后可以继续会议，恢复桌面共享。

在会议期间，可使用“Back Monitor”命令实现屏幕回显，通过所见内容的预览窗口，能清楚地知道自己的桌面在与会者电脑上的显示状态（图49），并可通过“Session Information”命令查看当前会议的基本信息。此外，无论是会议主持人还是与会者，都可以录制会议以备之后重放，使用“Recording”命令即可实现会议录像和回放。

4.强大丰富的协助与演示功能



在会议中进行远程演示时，可使用“Whiteboard”桌面白板工具栏，高亮屏幕上的某个区域，以便演示时提醒其他人注意该处（图50）。白板上提供了各种标识工具，并可修改笔触的颜色与形状。

在会议过程中，如果想突出演示某个程序，或者想隐藏某些打开的应用程序，那么可以使用“Application Selection”应用程序选择命令，指定选择在会议期间要共享哪些应用程序、隐藏哪些应用程序。



在免费桌面共享会议中，随时可以邀请与会者进行演示。使用菜单中的“Switch Presenter”命令，选择要切换演示的用户名，确定后会议中的视点将改变，指定的与会者成为演示者并分享其屏幕。

如果在会议中，要分享某个文件，那么可使用“Send Files”命令，即可在网络会议上实时传送最大200MB的文件（图51）。

讲了许多网络会议的功能，那么该如何才能实施基本的远程协助功能呢？在菜单中选择“Remote Control”命令，即可进行键盘鼠标远程控制，可以指定任何一个与会者远程控制桌面。也就是说，要实现远程协助，需要被协助者发起一个网络会议，并在会议中邀请协助者进行键盘鼠标远程控制。远程协助是掌握在被协助者手中，在被控制过程中，可以随时按下Ctrl+F12快捷键来重新获得自己键盘和鼠标的控制权。

在Mikogo会议中如何实现语音通话？

Mikogo定位于视频分享，如果需要在会议中语音通话，可通过两种方式实现。第一种是Mikogo会议提供的电话方式，会议中的所有人员根据地点不同拨对应地区的号码，并输入当前的会议ID，所有与会者都将被连接在同一个电话会议里。电话会议服务是免费的，但仍需付正常通话费用。

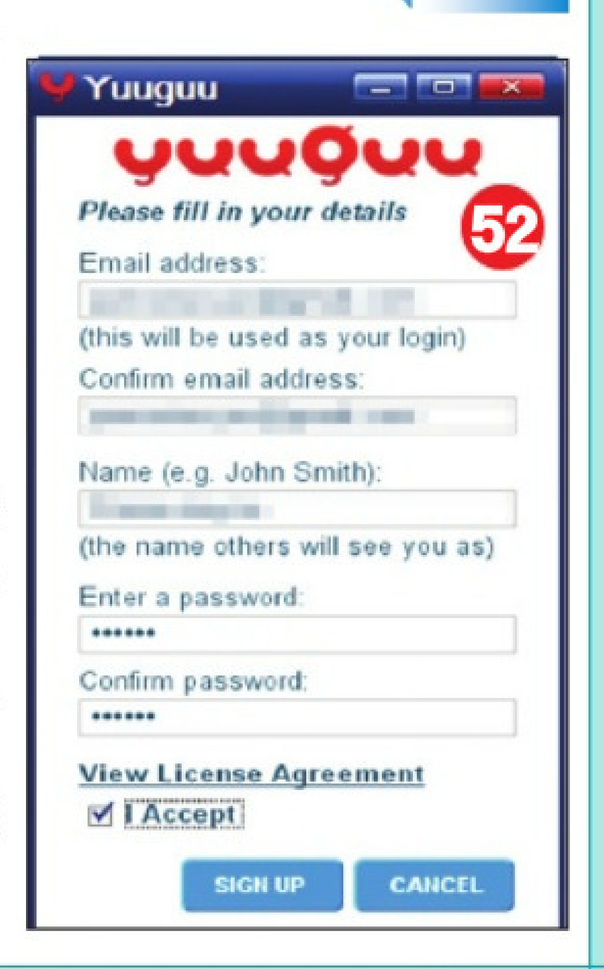
电话方式只适合于美国地区的用户，其他国家用户可使用Skype语音通话插件Mikogo Skype Extra（https://extras.skype.com/1672）。Mikogo Skype Extra提供了完美的Web会议解决方案，可以在通话同时共享屏幕，并且完全免费。

会议发起者可以用Mikogo Skype Extra，在Skype界面内启动一个Mikogo在线会议。与会者也需要安装Mikogo Skype Extra，发起者在Skype中右击想邀请的联系人姓名，选择“Do More（更多）”→“Mikogo-Free Online Meetings（Mikogo-免费在线会议）”命令，即可邀请其他用户参与到会议中来。Mikogo Skype会议开始后，与会者的屏幕上就会出现一个显示窗口，实时而清晰地展示会议组织者的桌面。在桌面共享演示同时，也可以随时进行语音通话。

四、IM与邮箱的另类远程协助

除专门的远程协助软件外，还有一些比较另类的远程协助方案，例如使用IM工具或利用E-mail进行远程协助，可满足一些特殊需要。

1.Yuuguu，真正实现Mac、Windows与Linux跨平台远程协助



QQ是最常见的可实现远程协助的IM工具，但是QQ的缺点也很明显，那就是速度慢，而且无法跨平台操作。当协助者与被协助者分别使用Windows、Mac或Linux系统平台时，QQ的远程协助就无能为力了。Yuuguu才是真正能够支持跨平台远程协助的IM工具，它可在Mac、Windows和Linux不同的系统平台下运行，Yuuguu的远程控制用起来不仅简单，而且速度很快。

Mac、Windows和Linux三个系统平台下都是使用同一个Yuuguu安装程序（http://www.yuuguu.com/home），安装后注册一个账号并登录（图52）。

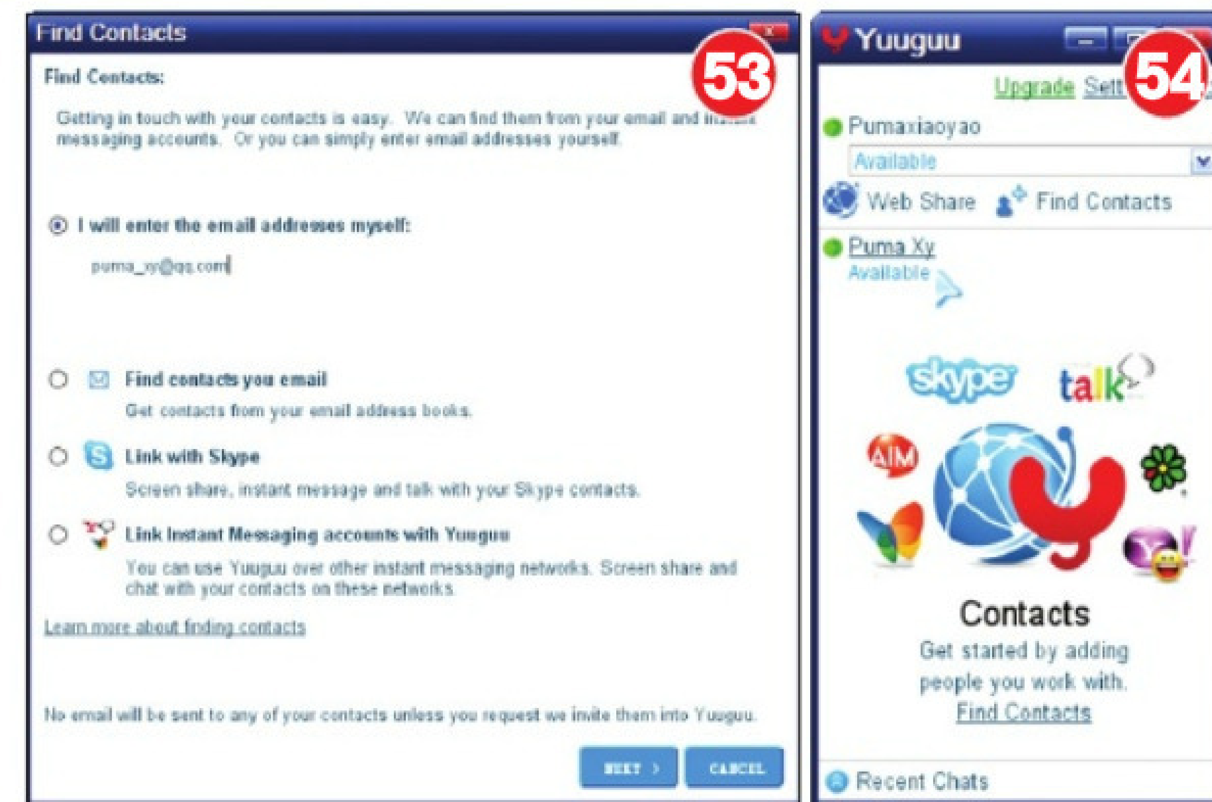
登录后就可和其他用户进行IM聊天以及远程桌面了。首先，要把需要协助的用户加入联系人，点击Yuuguu面板上的“Find Contacts”按钮，在打开的对话框中选择好友添加方式。

可以选择第一种，直接输入好友Yuuguu注册邮件地址（图53），点击下一步即可查找到好友并完成添加。

互相添加好友完毕后，被协助者可在Yuuguu中双击协助者联系人图标（图54），打开聊天对话框窗口。在聊天对话框中点击工具栏上的“Show”按钮（图55），即可发出远程协助邀请。

在协助者屏幕上将弹出Yuuguu远程协助邀请对话框，点击其中的“Accept”按钮，即可开始连接显示远程协助窗口（图56）。在窗口上方可点击“Request Control”按钮，发送控制权请求，得到同意后，就可以控制远程电脑操作了。

远程协助过程中，Yuuguu对话框窗口中将显示远程协助信息，可点击工具栏中的“Full Colour”按钮，提升远程协助画面质量（图57）。





2.妙用Gmail邮箱，远程协助与文件传输

Gmail邮箱除了收发邮件还能做什么？Gbridge是一个有趣的远程协助软件，可以支持从Win2000到Win7。Gbridge不仅能让用户远程控制Windows主机，并且可以传输文件、共享文件夹、并且可以在PC间自动同步文件。Gbridge通过建立VPN虚拟局域网，可轻易绕开防火墙，无需对网络防火墙进行任何的修改，并且具有远程打印机的支持，所需的仅仅是一个Gmail账号。

（1）添加Gbridge好友

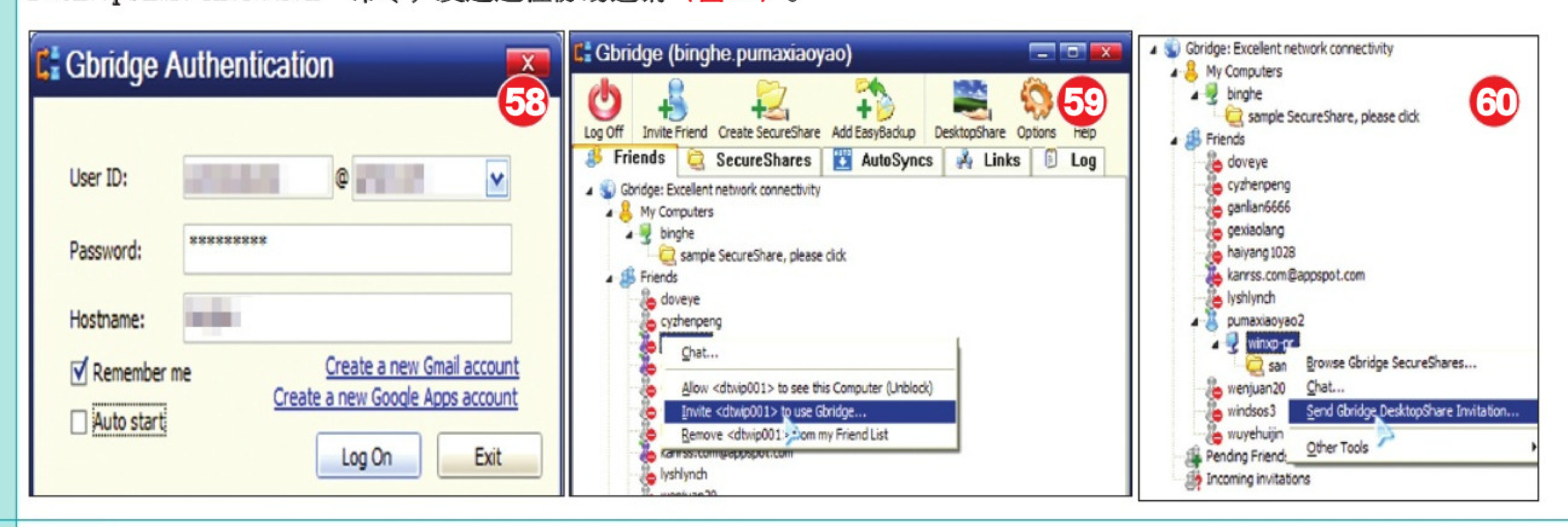
安装运行Gbridge后，要求使用Gmail账户登录，也可点击“Create a new Gmail account”申请一个Gmail账号。在Hostname中，可为电脑在虚拟网络设置一个主机名称（图58）。

点击“Log On”按钮登录Gbridge，在默认的“Friend”标签页中，将显示Gmail好友列表。右键点击某位好友，在弹出菜单中选择“Invite to use Gbridge”命令，即可向该好友发送Gbridge邀请（图59）。也可以在Gbridge主界面上点击工具栏按钮“Invite Friends”，打开邀请对话框，选择原Gmail中的好友，或者直接输入其他好友的E-mail，然后点击“Send Invitation”按钮发送邀请。

其他用户下载安装Gbridge并登录后，将会接收到添加好友的邀请，接受邀请后就可以通过Gbridge进行远程协助或共享文件了。

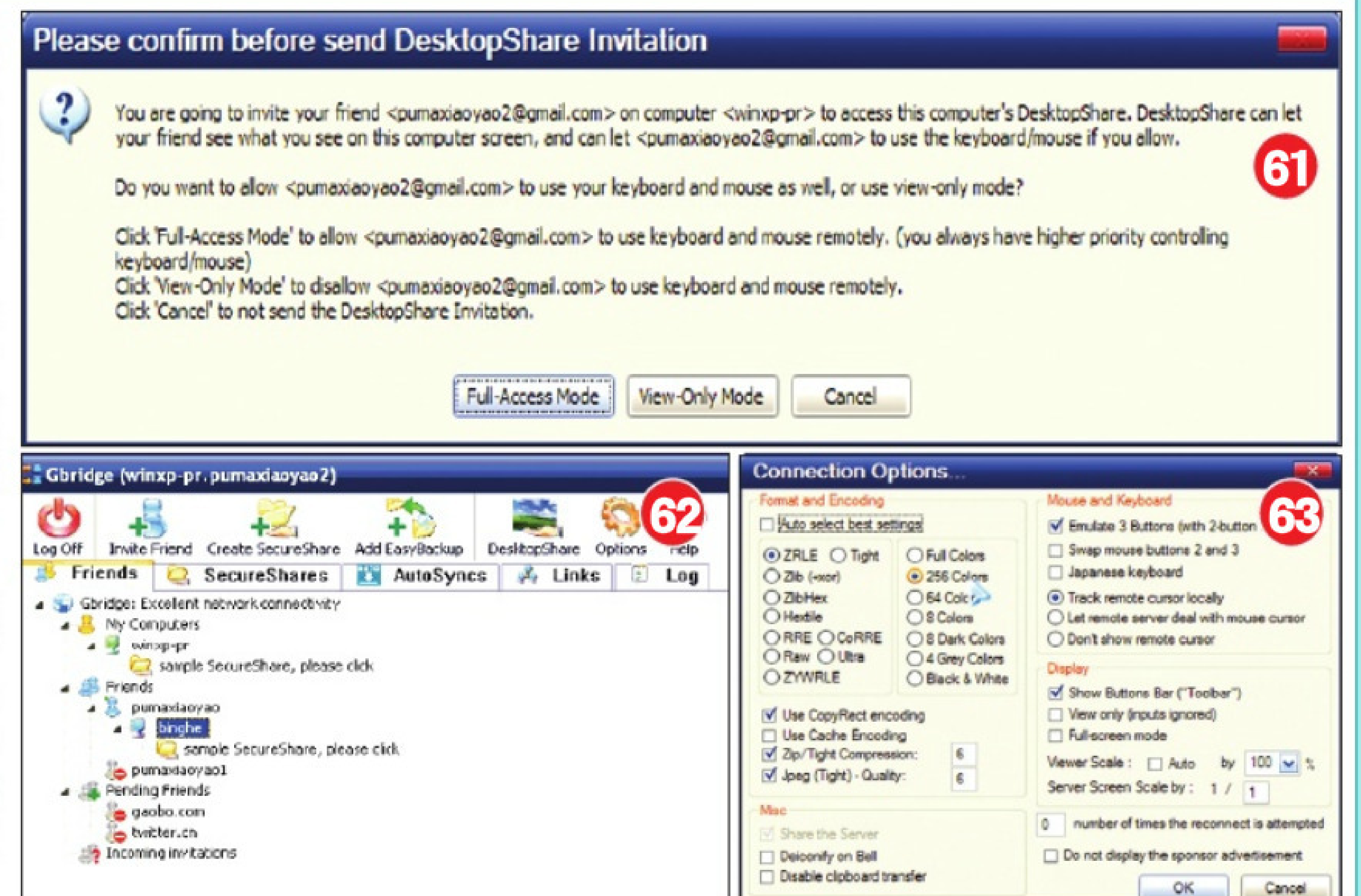
（2）好友远程协助

需要远程协助时，可在Gbridge的“Friends”列表中选择好友名称，点击右键，在弹出菜单中选择“Send Gbridge DesktopShare Invitation”命令，发送远程协助邀请（图60）。



发送邀请命令后，会弹出控制模式对话框，在其中选择“Full Access Mode”模式，即可进行完全控制远程协助（图61）。如果使用“View Only Mode”模式，则只进行桌面显示共享，无法进行操作。

好友接受邀请后，将会打开远程协助窗口，在窗口中就可以进行各种协助操作了（图62）。在协助窗口上方工具栏上有几个功能按钮，可用于发送各种组合键，并可切换选择指定的窗口或整个桌面。点击其中的第2个“Connection Options”连接选项按钮，可打开连接设置对话框，可在“Format and Encoding”项中设置色深以改善网络速度（图63），还可进行键盘、声音、显示模式等各种个性化设置。



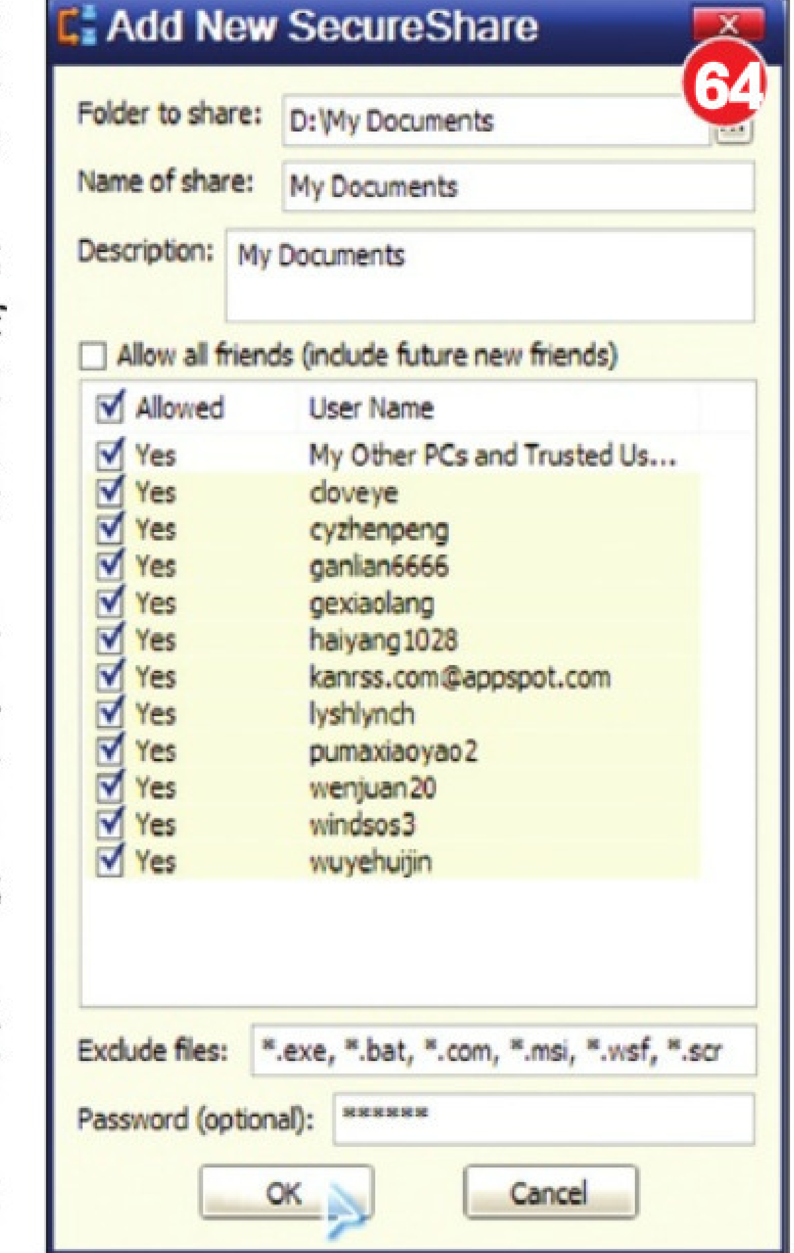
（3）文件分享与自动同步很方便

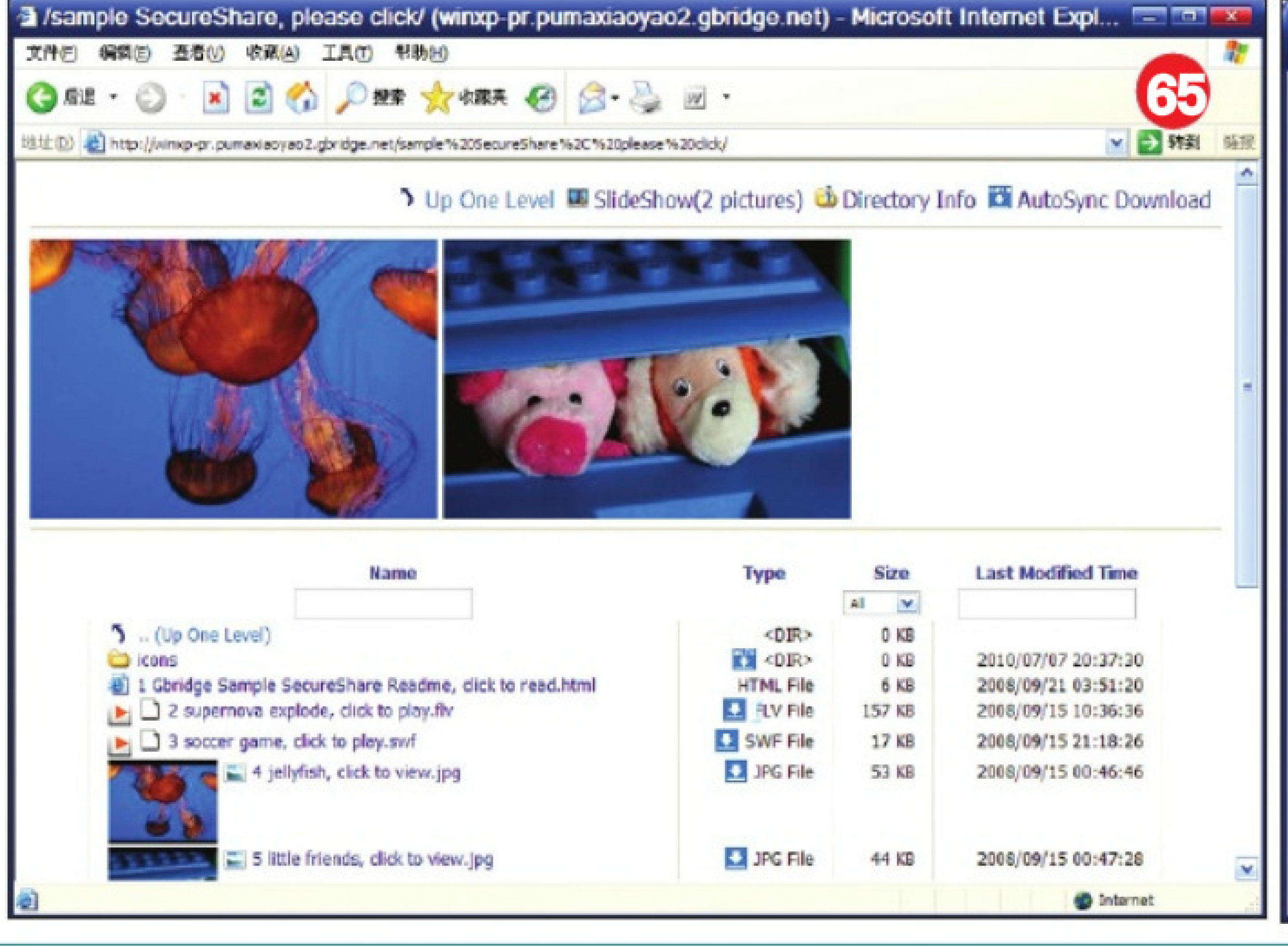
比较有趣的一个功能是，Gbridge可以为所有用户创建安全共享（SecureShares），同时向所有好友分享文件。另外，Gbridge可以让用户在Gbridge客户端上的文件夹间创建自动备份，例如，可以让办公室电脑上的文件夹每天晚上自动备份到家中的电脑上。

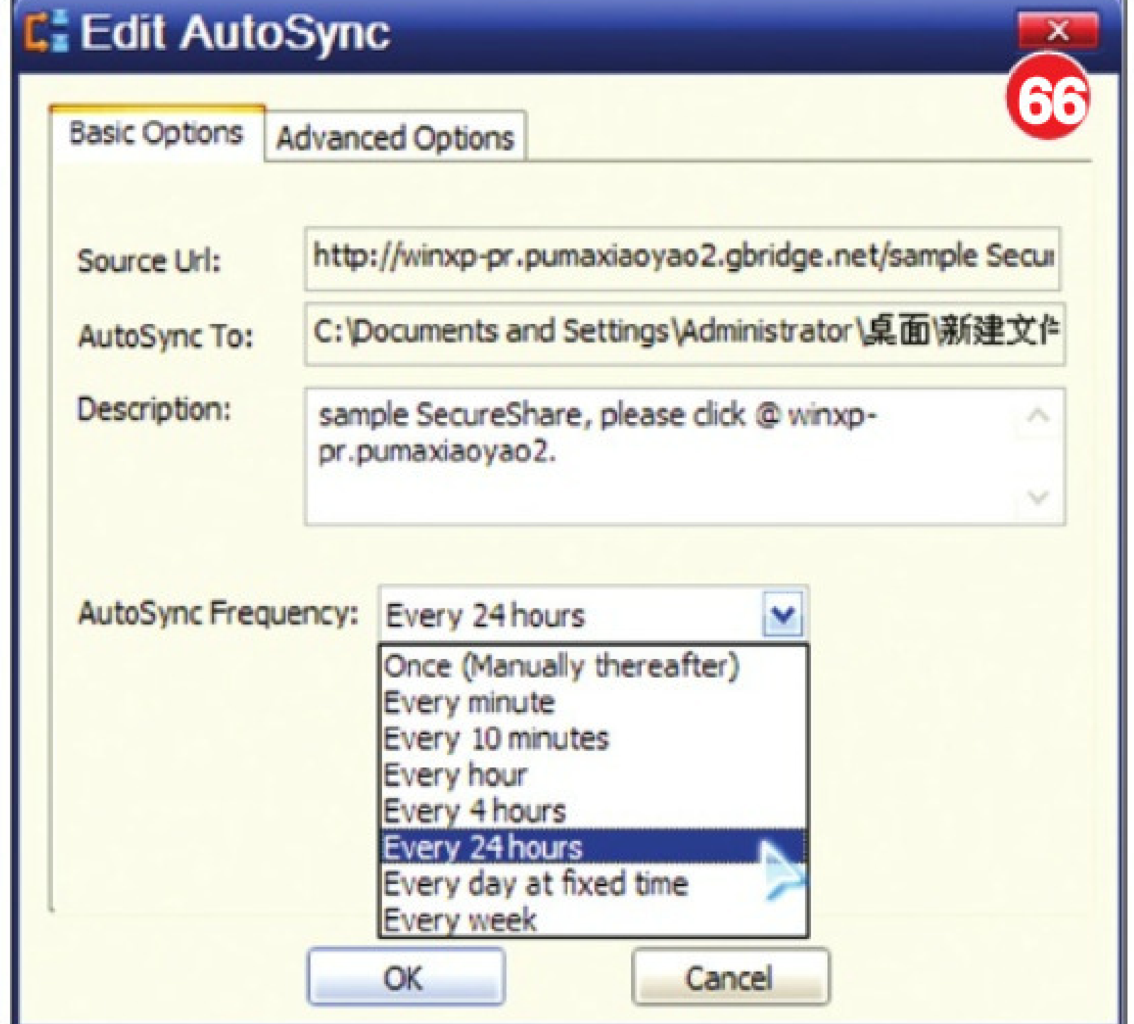
要分享文件时，可点击工具栏中的“Create SecureShare”按钮，打开创建安全共享对话框（图64）。选择要共享的文件夹，并设置共享的名称（Name of share）及备注信息（Description）。在下方的好友列表中，可选择共享给全部好友或指定好友。确定后即可完成共享，好友将在Gbridge中查看到共享资源名称。点击查看某个共享资源时，将会打开共享资源网页，在网页中可以直接预览好友共享的图片，并可使用第三方下载工具下载各种共享资源（图65）。

Gbridge的自动同步功能，可同步自己或任意好友的共享文件。展开自己或好友的共享列表，选择要同步的文件夹，在弹出的菜单中选择“AutoSync Download it”命令，然后在弹出对话框中指定用于同步备份的文件夹。然后设置自动同步备份的时间间隔（图66），还可以在“Advanced Options”高级同步选项中设置要同步的文件类型，以及同步的模式等。创建自动同步后，在指定的时间内Gbridge就会自动帮助我们完成文件夹同步下载备份的工作了。

除了本文中介绍的几个流行的远程协助方案外，还有许多有特色的远程协助软件可以选择。例如最小巧易于携带的ShowMyPC，无需安装可提供即时协作、桌面共享和屏幕录制等功能。各种免费的VPN软件也是不错的选择，例如UltraVNC、TightVNC、EchoVNC等，通过创建虚拟局域网实现远程协助，使用非常简单，不受网络环境的限制而且非常安全。









看图、修图、冲印一站式服务
——三款网络相册与图像管理软件对比

■天津 FinWell

关键字：相册 管理工具 增值业务

编者按：进入Windows时代后，ACDSee3.x是看图软件中的经典，但随着ACDSee的功能增加而日渐臃肿，越来越慢的启动与运行速度饱受用户诟病，渐渐流失了当年的死忠。互联网及数码相机如今已比较普及，将照片储存到网络相册开始流行，下文我们介绍几个国内常用网络相册的配套软件，一起来看看在网络相册已经普及的今天，传统的看图软件如何重新给自己的功能定位，如何在新的市场环境下顺应潮流，蓬勃发展……

何为网络相册本地管理工具？

所谓“网络相册本地管理工具”，相当于过去的“看图软件”。这类软件曾经定位于方便快捷地浏览硬盘上的各类图片，一方面，对已经发展成熟的这类软件来说，往往会增加对网络的支持，它们的特点是看图、修图功能很丰富，然而新增的网络功能略显稚嫩。另一方面，也有为了配合自家在线相册而推出的辅助软件，对网络相册的支持相当出色，然而对本地图片的管理或者处理上会比前一种软件有所欠缺。









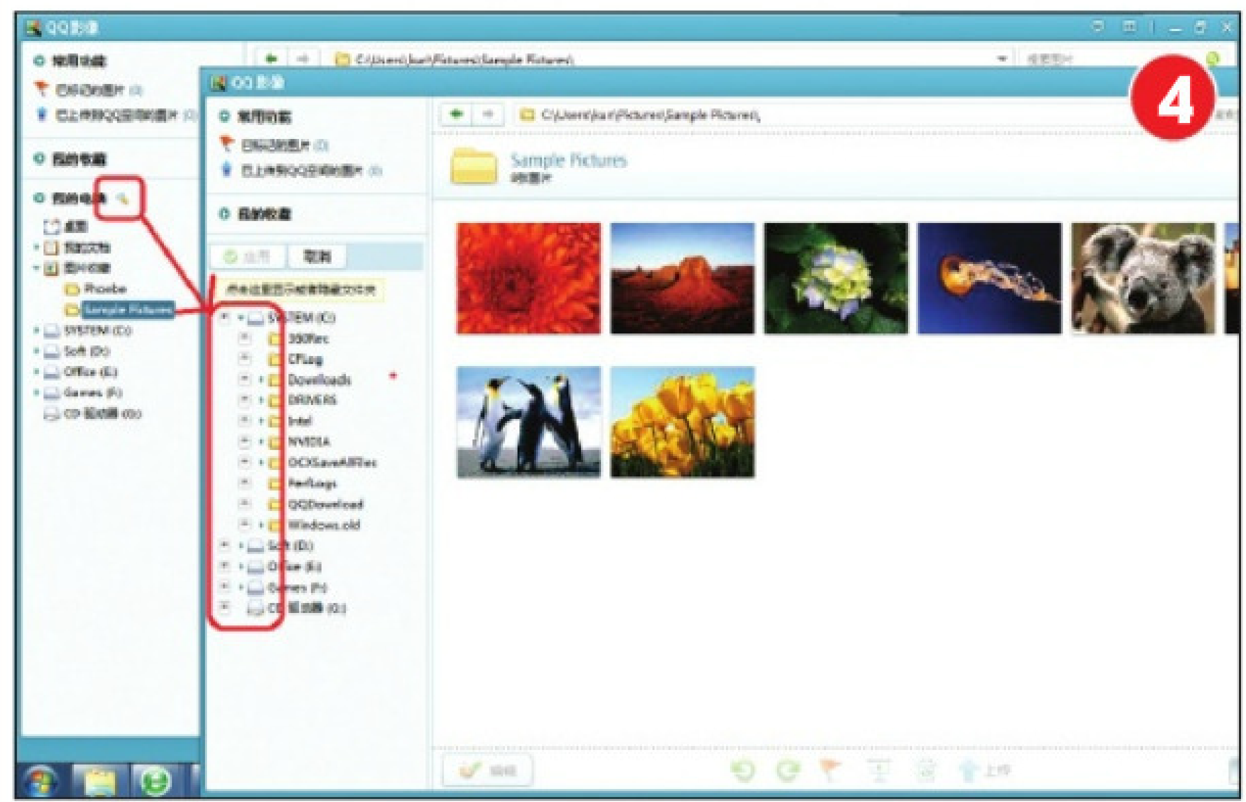
有没有一个两全其美的办法？在期待成熟应用出现的同时，多款软件搭配使用，应该能解决不少问题。例如笔者选用“iSee看图专家”看图修图（图1），再用“网易相片管家”配合“网易相册”使用（图2），“QQ影像”则介于两者之间，既可看作是QQ相册的延伸，也可看作是个人图像处理软件（图3）。

用好图片管理功能

1.QQ影像

QQ影像是QQ相册配套的工具软件，能方便地把图片上传QQ空间。在本地文件夹浏览窗口下，用户可查看存放在本地的图片，通过“我的电脑”旁的设置按钮，还可隐藏不需要显示的文件夹（图4），只将我们日常存放图片的文件夹显示出来。

软件还提供了图片标记功能，通过系统菜单，右键快捷菜单，以及下方的工具栏，都能很方便地对图片进行标记，标记后的图片右下角会出现一只小红旗，并可在“已标记的图片”中找到所有标记过的图片（图5），可轻松对图片进







行批处理或者批量上传。

对需要上传的图片，先进行单选或复选，再点击“上传”按钮，即可实现一键上传（图6），上传时可选择将图片存放到QQ相册的某个文件夹中，也可新建相册进行存放，但遗憾的是，目前还没有办法通过QQ影像对空间相册进行管理，例如删除或下载QQ相册里的图片，或删除、重命名相册等。



2.网易相片管家

网易相片管家是网易相册配套的管理软件（图7）。相对于“QQ影像”，这款软件除了具备本地图片上传到网络相册的基本功能外，还支持网络相册的同步管理以及批量下载（图8）。“同步管理”意味着无论在任何地点，用户都可对照片进行添加、相册重命名、设置权限，删除等操作，而“批量下载”则方便了用户在积累大量照片后下载。除基本的图片浏览和上传下载功能外，软件尚未提供更丰富的图片管理功能，甚至无法对相册中的图片重命名，是有待改进的方面之一。



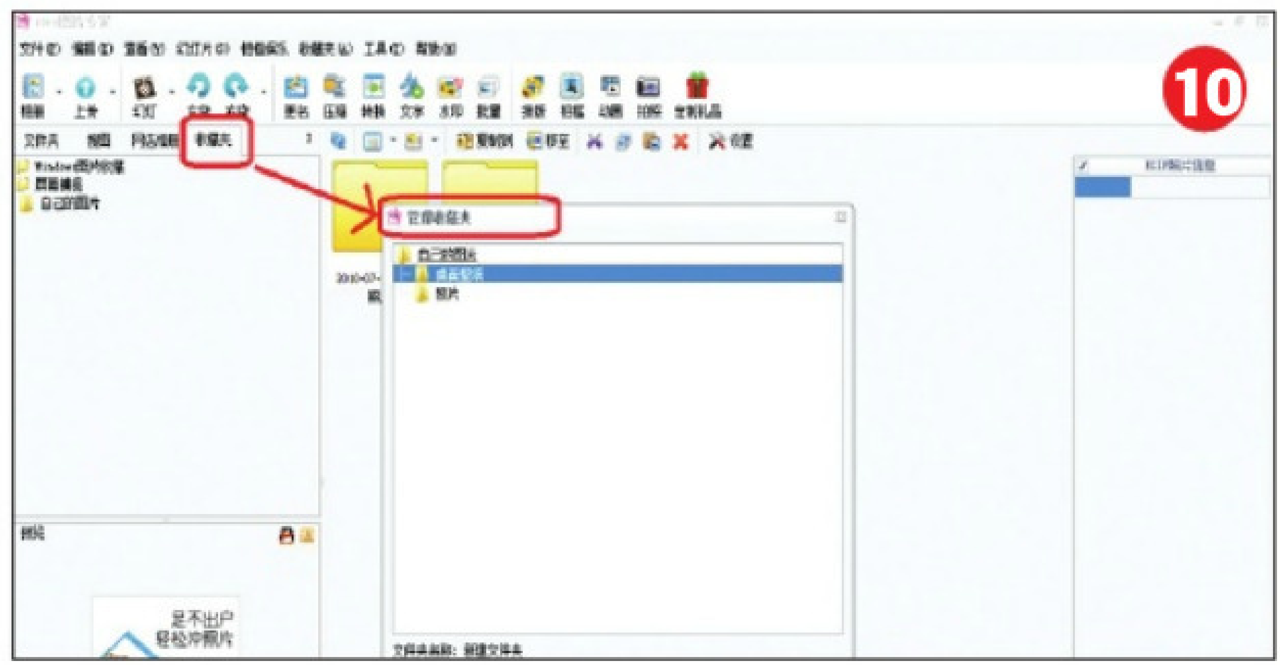
3.iSee图片专家



iSee图片专家（以下简称“iSee”）原本就是一款功能完善的图片浏览、修改工具，在网络相册流行的今天，该公司也推出了自己的网络相册“iSee网店相册”。顺理成章，iSee也自然成为配合其相册的本地图片管理工具。iSee图片管理功能很全面（图9），如同使用Windows资源管理器一样，用户可对本地硬盘存放的图片进行全面检索浏览。

更进一步，类似于Windows中“库”的概念，软件还提供了“收藏夹”功能（图10），对于重要的图片文件夹进行归类存放，避免了需要点开各层级的菜单访问图片文件的麻烦，方便图片的管理和访问。





浏览功能仅是iSee的功能之一，在图片管理方面，它还提供了图片的格式转换、压缩以及更名功能，当需对大量照片同时更改大小、格式时，这些功能会派上用场。

如何用好图片美化功能?

1.QQ影像

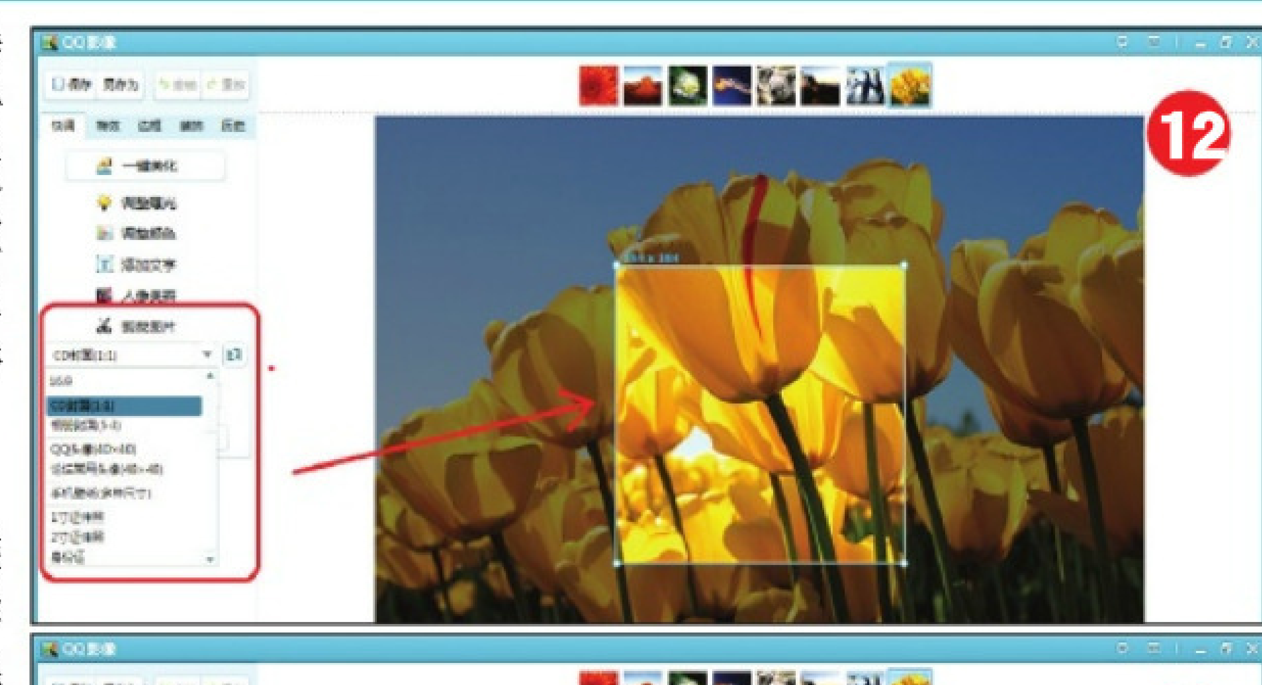
QQ影像提供了最基本的“一键美化”功能（图11），能够对照片的“亮度”“对比度”“颜色”等参数进行简单的调整优化，在一定程度上可解决数码照片曝光不足、颜色有偏差等问题。除此之外，诸如“添加文字”“裁减图片”“修改图片大小”等功能，该软件均有涉及。值得一提的是“裁减图片”功能（下页图12），我们可以看到除了传统的根据分辨率进行裁减外，它还提供了不少预设尺寸的选择，例如“QQ头像”“1寸证件照”“身份证”甚至“PSP桌面”等，我们可将预设裁减框根据需要进行等比缩放，软件会自动将裁减下来的区域缩放成预设的像素大小，方便直接使用。

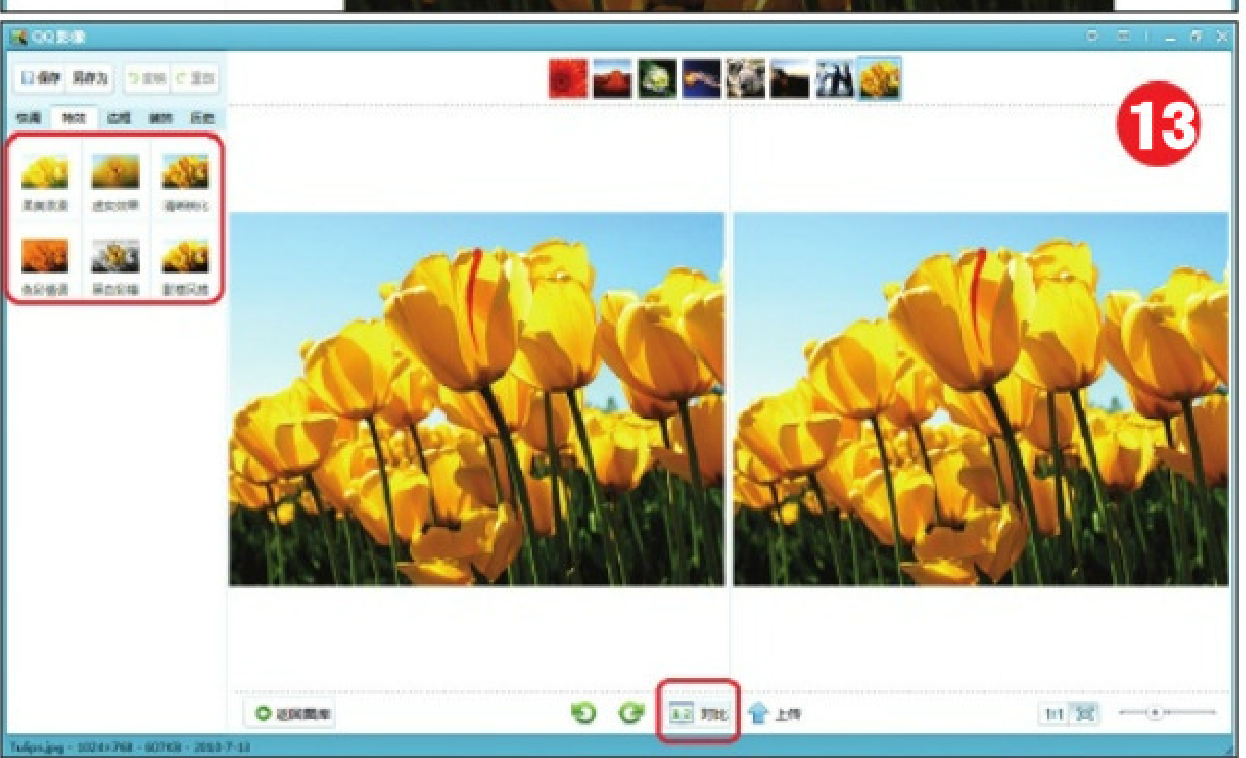


QQ影像有六种照片特效供用户选择（图13），每种特效都提供参数可供修改。除此之外，软件界面下方的“对比”按钮，提供了和原片的对比功能，方便用户在修改中随时对比原片效果。这种类似于PS滤镜的功能，基本可满足家庭用户照片个性化的需求，最重要的是其操作简便——仅仅需要点几下鼠标，甚至不需要知道PS为何物，就可以做出许多影楼似的照片效果了。

除此之外，软件还有类似大头贴中使用的“照片边框”和“照片装饰”（图14），可对照片添加类似于明信片等装饰风格的边框，或者假发、艺术字等装饰性部件，用来制作自己的个性照片。对比添加“边框”来说，我们可直接选择边框中照片显示的区域，避免了将一整幅照片添加进边框，或需先裁减照片的繁琐。而“装饰”功能中则可对所有部件进行缩放或旋转，还可调整其透明度，可谓非常实用。

不过美中不足的是，目前版本的QQ影像还不能直接设置各组件间的叠放顺序，软件会默认最后鼠标点选的组件在最上方，对于有此类需求的用户来说，这项功能上可能会有点不贴心。相对于一些专业制作“大头贴”类图片的软件来说，QQ影像在功能上达到基本需求，而且其目前提供的组件数量太少，用户选择的余地有限，期待在未来版本中能进一步扩充。



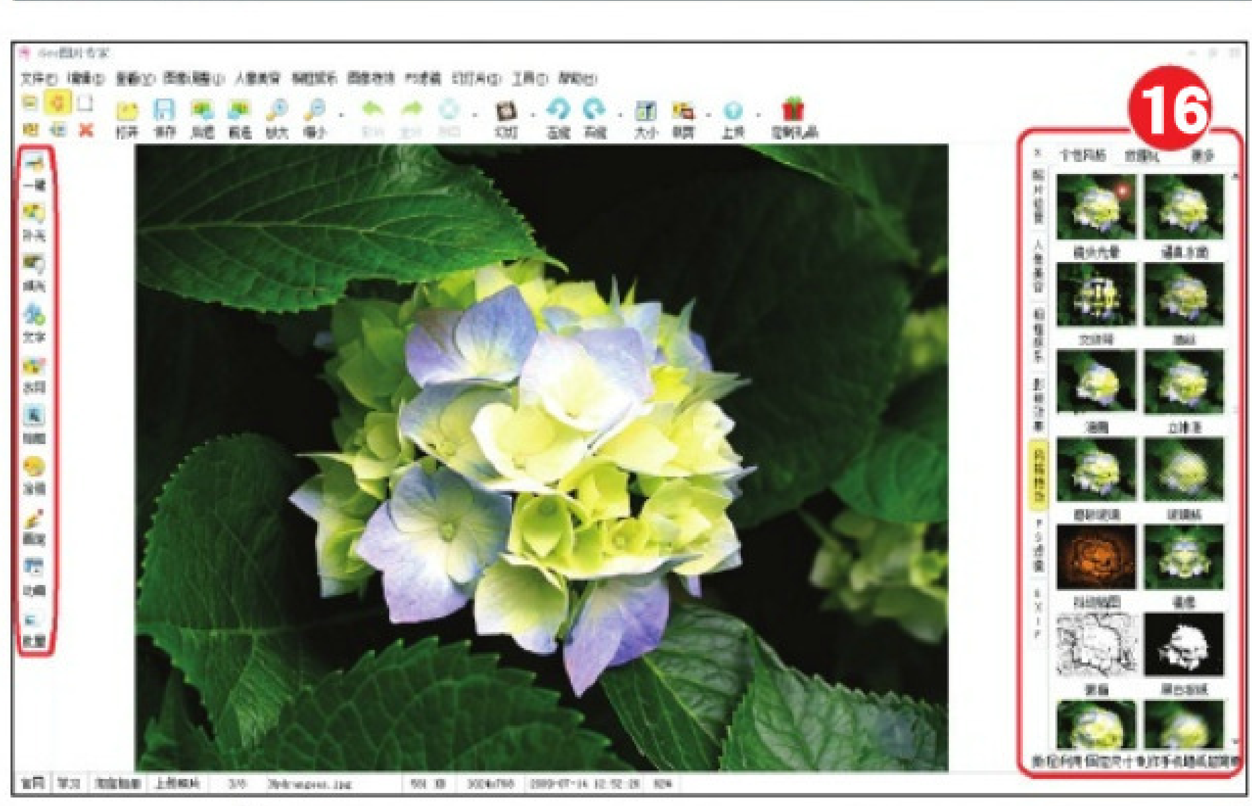




2.iSee图片专家

由于iSee图片专家原本就是一款以图片管理和图片修改见长的软件（图15），除功能极为丰富以外，更为重要的是其支持批量处理以及处理方案保存的功能，这对有大量图像需要处理的摄影爱好者，或网店业主有非常重要的意义。iSee具有两种主界面（图16），默认界面是图像管理界面，当双击一张需要修改的图片后，会进入到编辑界面，左侧为基本的光线、文字、水印等工具栏区域，右侧为图像特效处理区。可以看到，iSee提供了相当多的图像特效供用户选择，从照片美化、人像美容到添加相框以及各类个性化效果等应有尽有，相对于QQ影像，iSee提供的特效要丰富得多，用户甚至可以自行添加Photoshop滤镜来扩充其特效数量。





点击工具栏中的“批量”按钮，可打开iSee的“批量处理”窗口（图17），再点击“组合处理”按钮，在弹出的“批量组合处理”对话框中我们可以看到iSee提供了大量功能供用户设置，例如对于网店中商品照片的批量处理，我们可以依次添加“裁减比例”“缩放”“转换格式”“添加水印”等一系列操作，并保存为方案，这样对于所需要处理的商品照片，只需要在“批量处理”窗口中选择好需要批处理的图片，并选择之前设置好的批处理方案，就能立刻获得所需的图片了。



通过上面两个软件可以看出，图像管理软件同时具备图像优化处理功能已成为趋势，ACDSee的超前不被广大用户全盘接受，所以给了后来者机会。实际上，上述软件提供的功能在今天已不可或缺，QQ影

像提供的图片优化功能简单易用，相信足以满足一般家庭用户，而iSee功能丰富的同时牺牲了一定易用性，对有经验的用户可能更为适用，网易的照片管家则没有这方面功能，不得不说是一个巨大的遗憾。

新奇的增值业务

现有的网络相册，其增值服务一般有两类，一类是提供收费的图床，以供淘宝等网店使用外链图片，另外一类就是提供照片冲印、个性相册制作等服务，这里笔者主要介绍和普通用户关系密切的照片冲印服务。目前有多家网站都提供了照片的线上冲印服务，用户只需要上传照片，选择需要冲印的尺寸和要求，网站就会在数个工作日内，将冲印好的照片以快递形式发给用户，我们可以足不出户就能拿到精美的照片了。笔者选取了几家口碑较好、业务开展比较大的网站，将他们做了如下表格。

相册名称	相册网址	6寸照片冲印费用	运费	礼品定制	支付方式				优惠活动	网站地域
					支付宝	网银支付	信用卡	货到付款		
QQ空间相册	http://photo.qq.com	尚未提供增值服务								广东
网易相册	http://photo.163.com	最低0.45元/张	8元/单	有	√	√	×	√	满百张免运费，其他多项优惠	广东
iSee分享频道	http://www.iseeclan.com	最低0.5元/张	随地域不同	有	√	√	×	√	满138元包邮	浙江
喀嚓鱼	http://www.kachayu.com	最低0.6元/张	最贵7.9元/单	有	√	√	√	√	新用户15张免费冲印	北京
有福网	http://www.yofus.com	最低0.45元/张	10元/单	有	√	√	×	√	有多项打折优惠活动	广东
爱冲印	http://photo.vnet.cn	最低0.3元/张	5元/单	有	√	√	×	√	暂无	江苏

1.照片冲印

作为照片冲印最基本的业务，单张照片的冲印应该是用户选择这类网站的主要标准。目前各大网站在单张照片冲印费用上都有这不小的价格战，最便宜的已经可压低到3角/张，而4角5分应该是现阶段网上冲印照片比较合理的价位。要注意的是，上述价格只是常见的6英寸照片冲印价格，最终的价格还和相纸选择、照片大小以及是否塑封等要求密切相关。另外，网上冲印照片的运费也是用户值得考虑的问题，如果对价格比较敏感，那么在选择网站冲印照片前，算一笔总账是必要的（别忘了把冲印照片的总价加上运费）。类似于冲印满100元免运费的服务，对冲印数较多的用户来说就是一个很好的选择。

2.个性礼品

除了冲印照片，个性礼品的定制也是这类网站的特色服务。类似制作印有自己照片的照片书、杯子、台历、画册以及水晶挂饰等礼品，各家网站都提供了类似服务。在选择时，除了价格因素外，礼品的质量也是需要考虑的。以印照片的杯子来说，一个质量稍差的杯子和质量较好的，其成本价格的差距就会在10元以上，而目前这类杯子在网上的报价都在40元左右，各家选用的材料好坏，恐怕很难从报价上体现出来。在下单前如何选择卖家，多看看其他买家的评论或许是比较好的方法。当然，有的商家提供了不满意30天内退货的服务，或许在一定程度上能保证用户的利益。

3.支付方式

除了考量价格、服务等因素外，支付方式也是考验用户判断力的一道门槛，单一的付款方式只会为网站发展带来阻碍。笔者所选取的几家网站都提供了“支付宝”支付方式，相信对于大多数有网购经历的用户来说，对它已经相当熟悉了。而“货到付款”对不少用户来说也是个贴心选择，可免去网上支付的风险和繁琐。“信用卡”支付则是更为便捷的选择，甚至可省去输入密码的麻烦。

在对多家的产品试用中，增值业务方面做得出彩的是网易，基本上实现了和其网站提供增值服务的无缝连接，用户甚至不用开启任何浏览器窗口，就可完成照片筛选、冲洗和支付各个环节的操作。相比其他工具提供的简单上传或者类似于“冲印”按钮仅仅是其网络相册网页的链接状况，网易“专家”提供的服务更简便。

综合评价

1.QQ影像

总体来说，QQ影像作为图片管理软件阵营的新丁，其最大优势在于本地图片的管理和优化上。和同类软件相比，它在“专业”和“易用”两者间找到了不错的平衡点，用户即使对软件操作不太了解，也能轻松找到对应功能，对一般家庭用户来说，QQ影像目前所提供的功能已足够使用。然而另一方面，作为和QQ相册配套的本地软件，QQ影像对网络的支持不理想，现阶段只能将其作为QQ相册的“本地上传工具”，真正达到和空间相册的“无缝连接”尚需时日。另外，无论是QQ影像还是QQ相册，尚未发现有任何提供照片增值服务的迹象。

2.网易相片管家

“管家”虽然缺乏基本的图像处理功能，但是其对相册的支持最全面，不仅可上传本地图像，还能和网络相册同步、批量下载及方便地网上冲印，极大地满足了用户的需求。尤其是网络相册图像的批量下载功能，对经常上传照片或需要整体转移相册的用户，都有很高的实用意义。对于“管家”缺少的图像处理功能，笔者相信该软件会在后续版本增加，从而打造成一款全功能的图像管理软件。

3.iSee图片专家

由基本的图片浏览工具发展而来的iSee，在图像处理功能方面无可挑剔。尽管对于一些用户来说，其过多窗口、对话框的风格，和提倡简约的Win7时代格格不入，但也无法否认iSee的软件在图像处理方面已走在了同类软件前面。然而比较陈旧的图像管理方式和界面风格限制了iSee的发展，甚至其网络相册服务和其他几家相比也缺少新意。在网络化的今天，iSee在这条老路上的步子可能迈得有些蹒跚。P



突破网线限制——五款家庭局域网便利软件

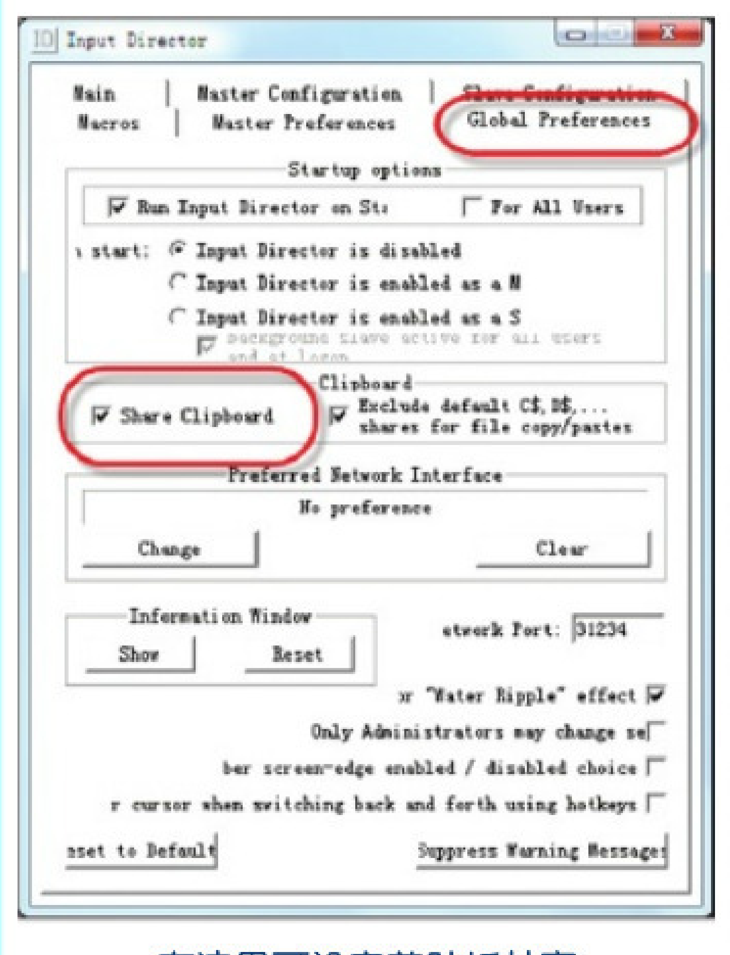
如今家中有两台以上电脑的人比比皆是，可以说在Windows的支持下，家庭局域网轻松实现了文件、打印机共享，不过它们的便利程度有限，经常看到同一张桌子上并排摆着两台电脑，操作者却十分忙碌地切换着鼠标、键盘……实际上，在许多软件的支持下我们完全不必如此忙碌，只要你能掌握以下5个软件的使用，一切将变得更简单！

■北京 淮扬客

键鼠共享——Input Director 1.2.2.76

□大小：2.35MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.newhua.com/soft/88246.htm

这款软件能在两台电脑间共享键盘和鼠标，能根本解决前面说的“忙碌切换键鼠”问题——只需在一台电脑上操作键鼠，当需要操作另一台电脑时，将鼠标从相邻的屏幕边缘“穿越”过去即可。软件初始设置需要一定耐心，因为两台机器上均需安装软件，所以一定要分清主机和从机的区别（拥有键鼠的机器称为主机，即Master，被动接受控制的机器称为从机，即Slave）。这里也简单介绍一下具体的共享步骤：1.在从机上打开本软件，找到“Slave Configuration”选项页，指定可控制其的主机的机器名（输入整个网段亦可），之后找到“Main”选项页，选择“Enable as Salve”，即将其设为从机。2.在主机上同样打开软件，找到“Master Configuration”，添加要控制的从机名。3.同样在服务器的“Master Configuration”下，通过鼠标拖动服务器、客户端的对应图标，来设定主、从两台机器的相对位置，这样可确保鼠标“穿越”的方向与实际的物理摆放位置相对应。4.在主机的“Main”选项卡下，点击“Enable as Master”，即设置其为主机，这样就可顺利键鼠共享了。最后本软件还可设置操作两台机器的各种快捷键，并可在主、从机间通过网络共享剪贴板，有兴趣的读者可自行研究。



在这里可设定剪贴板共享



Input Director的主设置界面

USB共享——USB Redirector 4.6

□大小：2.04MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/43385.html

这里所谓的USB共享，并不是指的是USB存储器中的文件共享，而是将整个USB设备共享，也就是说，如果USB设备本身还提供了存储之外的其他功能（例如网上银行所使用的U盾），只要正确共享，它也完全可在远程机上使用。总体来说，就好比把USB设备从被共享的机器上直接拔下来，再插到远程访问的机器上一样。在这款软件中，一台机器既可以是服务器，也可是客户端，取决于你是共享自己的USB设备，还是连接远程机器上的USB设备。要完成一个连接共享，首先需要在服务器的“Local USB Device（本地USB设备）”中找到要共享的USB设备，并将其设为共享（即自设为服务器）；之后在客户端上，通过菜单“Connect→Add USB Servers”添加服务器的IP地址，之后就能在“Remote USB Device（远程USB设备）”列表中看到服务器上所共享的设备，此时直接连接即可。这里要注意以下几点：1.前面提到这种共享相当于将一个USB设备直接插入，因此在一个全新设备的共享连接完成后，必定会提示安装对应的驱动程序。2.设备共享是独占式的，当你把一个设备共享后，它就只能在远程机器上使用，而在本地机器上失效，因此不要将你的USB键盘、鼠标共享，同时不再需要某个共享时也一定要记得取消。3.软件默认不会在Windows防火墙中添加自己的例外端口，因此如果不能连接，请在防火墙中添加程序所用的TCP端口（默认为32032）。

软件会自动将所有能共享的USB设备列出

若不希望局域网中某台机器访问你的USB共享，请将其加入黑名单

Outlook数据共享——OfficeCalender 7.0

□大小：7.58MB　□授权：共享　□语言：英文
□下载：http://www.officecalendar.com/downloads/download.aspx

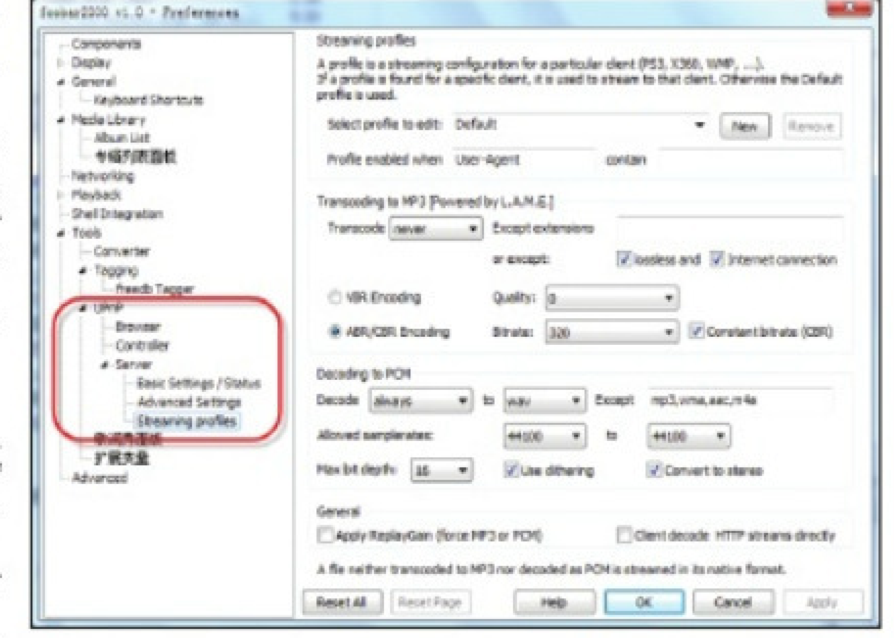

在服务器端管理访问用户及其权限

不少人可能知道，微软有一个名为“Exchange Server”的服务器产品，通过架设该产品，用户可随时共享Outlook中的联系人、任务、日历和邮件，不过对于家庭用户，安装这样的产品未免有点大而不当了。实际上，你只要在两台机器上分别安排OfficeCalender，就能实现这些信息的局域网共享。软件的安装同样分为服务器（提供信息共享的机器）和客户端，你可在两台机器上同时安装全套软件，也可只在服务器上安装全套软件、在客户端安装专用的Client包（服务器上安装完毕之后，会在安装的盘符下生成一个“ocalclient”文件夹，其中放置的就是客户端专用安装软件）。安装完毕后，你需要在服务器端打开“OfficeCalendar Admin”程序，增加一个管理员用户，并设置远程可访问本地Outlook数据的用户、密码和数据访问权限。之后在客户端直接启动Outlook，会发现其中多了一个OfficeCalender菜单和工具条。通过工具条上的“Configure”按钮，首先设置好服务器的主机名及共享端口号（一般接受默认端口即可），再点击“Click to start OfficeCalendar synchronization”，在接下来弹出的登陆对话框中正确输入之前已设定的远程访问用户名和密码，之后就能访问与服务器上所共享的Outlook信息了。

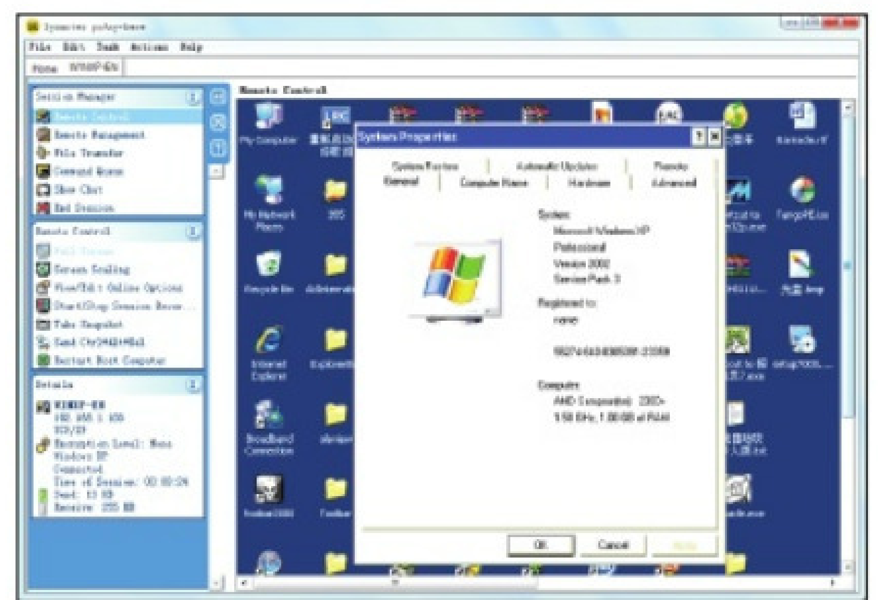

在客户端设置同步共享选项

音乐服务器共享——Foobar插件“UPnP/DLNA Renderer, Media Server, Control Point” 0.99.27

□大小：648kB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.foobar2000.org/components/view/foo_upnp

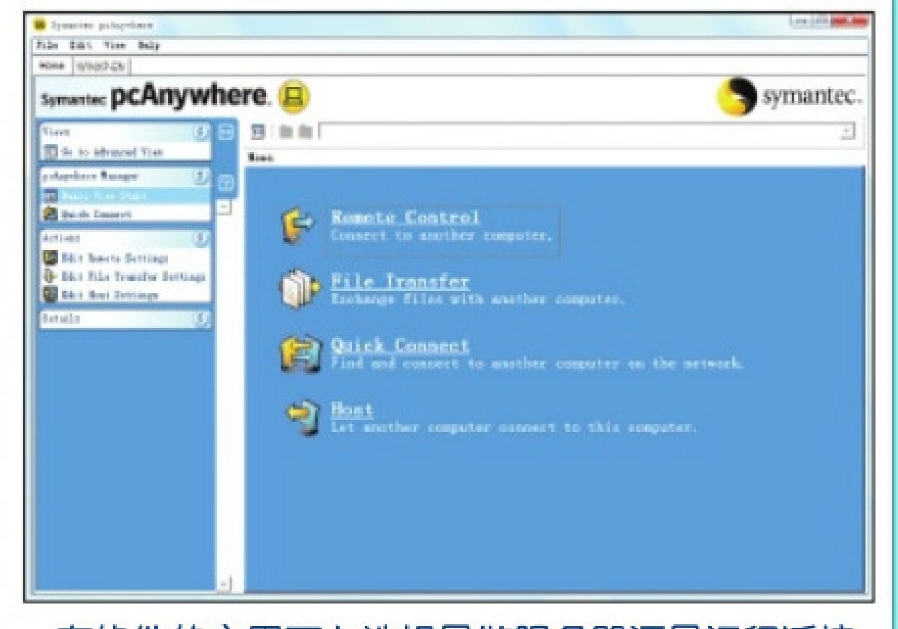

在Foobar中设置该插件的详细参数

如果家中同时有两台机器，你会如何分享音乐文件？将音乐文件夹整体共享确实是个好办法，不过你也可尝试用Foobar 1.0以上版本加上这里介绍的这款插件，在自己家里打造一个音乐服务器。这样比共享会多出的好处是：由于音乐文件会在服务器上直接解码、再通过网络把解码好的声音信号发送到客户端，因此像APE等较特殊的无损格式，即使在客户端上没有解码器也可播放；有人认为在PC上多装一个解码器就能解决问题，不过如果家里再有几台Wi-Fi手机或PS3、Xbox360，将会发现它们也可随意“收听”服务器上的无损音乐，而且不用安装解码器、无需其硬件有强劲的解码能力。具体来说，这款插件将在本地建立一个通用即插即用（UPnP）类型的媒体服务器，Vista或Win7系统直接支持该功能，在这些系统上只要开启Foobar并加载本插件，就能在“网络”中看到该服务。而其他电脑或手机、PS3、Xbox，只要能够连接这台电脑，再利用支持UPnP协议的播放软件或插件就能顺利播放服务中的音乐列表。不过，客户端并不能直接操作服务器上的音乐文件，它只可“看到”Foobar中保存的播放列表或媒体库，因此要共享音乐，需在服务器上先将其加入Foobar的播放列表或媒体库。


开启插件后即可在系统中看到相应的UPnP服务

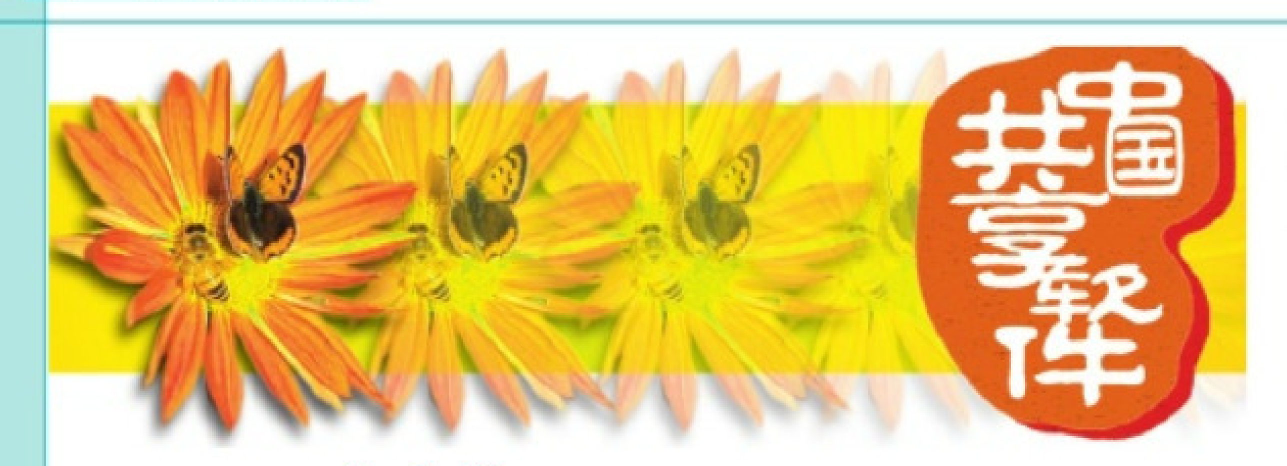
终级远程遥控——Symantec pcAnywhere 12.5

□大小：120MB　□授权：共享　□语言：英文
□下载：http://dl.pconline.com.cn/html_2/1/88/id=1737&pn=0.html


在软件的主界面上选择是做服务器还是远程遥控其他机器

前面提到的键鼠共享功能，但如果你并不总是把两台机器放在一起，又或者家里某台机器专门用来做下载机，估计你连它的显示器都不想开启。这时候，使用Symantec这款全球闻名的远程遥控软件可能是最好的选择。它除了可直接以键鼠操作远程机器的桌面外，还支持文件直接传输。该软件并不如新手想像中的那样困难，只需在被控机和控制机上同时安装该软件，之后在被控机器上点击“Host”将其设置为服务主机，按照向导提示，设置可远程接入的用户名及密码，之后就可随时等待远程机器的连接。在进行远程控制的机器上选择“Remote Control”，如果是在局域网中，软件将自动找到等待连接的主机，只要双击后等待登录框出现，再输入正确的用户名和密码即可开始全屏遥控，如果要传送文件，点击右侧的“File Transfer”即可。

软件的远程控制界面



WebQQ客户端——WebQQ container

□版本：1.1 □大小：19.5kB □授权：免费软件
□作者：morning·ye □平台：Win9X/2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://ywjheart.spaces.live.com
□下载注册：http://cid-928d9d4a62e6f3aa.office.live.com/self.aspx/QQ/WebQQ.7z

说明：腾讯的WebQQ不少人都用过，它可在浏览器中直接使用QQ登录聊天，由于可摆脱客户端QQ的限制，得到了很多用户的欢迎。不过WebQQ必须配合浏览器使用，有时会比较麻烦。如果你使用了这款软件，则无需开启任何浏览器，只要双击一个不足20kB的小程序，就能立刻打开一个窗口，窗口中显示的内容就是WebQQ（“Container”的意思就是“容器”）。软件实现了窗口最小化时缩小为系统托盘图标的功能，同时有消息到来时也有提示音。


就像在浏览器中使用WebQQ一样

点评：WebQQ使浏览器中的网页取代了独立的客户端，而这款软件的功能则是将WebQQ从浏览器中分离，形成另一个独立的客户端——显然，这并不是简单的“负负得正”，它可让你既摆脱QQ安装版的限制，同时也不必依赖于浏览器，不用担心关闭浏览器而退出QQ等问题。不过该软件目前尚未实现消息到来时系统托盘处的图标闪动，期待能在后续版本中改进。

随时笔记——URNote（意唯便笺）

□版本：1.19 □大小：682kB □授权：免费软件
□作者：意唯眯尔 □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.ywliao.com
□下载注册：http://www.ywliao.com

说明：一款界面美观、操作友好的便笺类软件。该软件提供安装版和绿色版，有换肤、闹钟提醒、便笺锁定、窗口前置等常规功能。相比同类软件它有两个特色：1.提供多用户登录的账号控制策略，这样即使几个人合用计算机，也有一定的安全隐私。2.可提供8个便笺组（默认显示5组，可在设置中勾选显示其他3组），每组最多可建立20个便笺页面，每组页面的字体、背景颜色均可独立设置，同时用户可方便地在主界面上切换当前使用的便笺组。如果这两个特色恰好符合你的需要，不妨一试。



便笺界面清新，有一定的亲和力

点评：软件在界面上的设计是成功的，功能也稳定实用。不过笔者认为每组最多20页的设定不甚合理，作者可能是抱着一种便笺会“随时写、随时删”的思路来设计本软件，不过对于那些希望用便笺长期记录一些自己想法或小故事的用户来说，8组20页的数量显然不够。这样仅此一项设定，就使该软件彻底沦为了一款只能短时记事的工具。因此希望作者考虑去除该限定，并适度增加便笺的检索功能，这样软件的适用范围将有效扩大。

列车时刻清晰查询——极品列车时刻表（余票版）

□版本：2010.07.12 □大小：707kB □授权：免费软件
□作者：北京极品时刻科技有限公司 □平台：Win9X/2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.jpskb.com
□下载注册：http://down.tech.sina.com.cn/page/48167.html

说明：单机版的极品列车时刻表凭借着功能丰富、界面友好、数据更新及时等特色，在同类软件一般保持着领军地位。而这次官方出品的“余票版”则是一个独立的全新版本，它在非联网状态下可实现原版的全部功能，而在联网状态下，它更可直接在软件界面上查询到某次列车在某日某刻的实时票价及车票余额（均按硬座、软座、硬卧、软卧、站票分别列出）。相信这一信息对于那些要购买车票的用户来说非常实用。同时在软件界面上，还增加了更多的联网查询功能，例如可查询机票及特价酒店的信息，或登录游戏论坛等。

点评：新增的联网查询功能是软件一个非常不错的改进方向，在提升实用度的同时，软件也增加了更多可能赢利的渠道（为软件提供机票查询、特价酒店的合作伙伴，可获得更多访客来源）。不过新增的余票查询功能还比较简单，只能逐日查询，而不能一次性列出附近数日的信息。另外还有一个小Bug：如果当前车次列表中有多个车次，软件却始终只能查询第一个车次的信息。希望后续版本中能进一步改进。

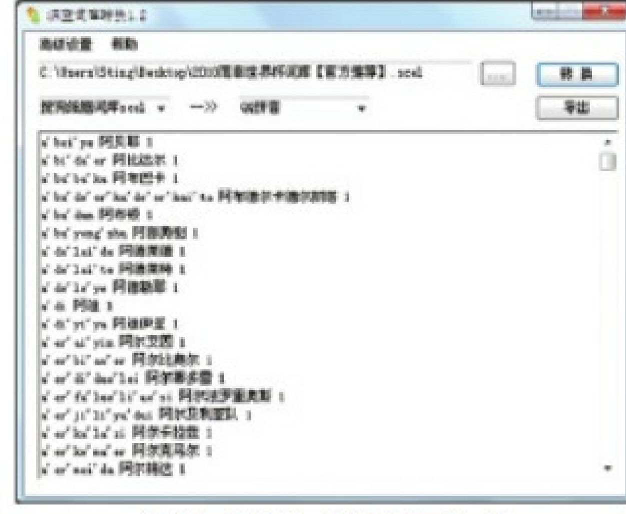

余票版界面上增加了更多在线查询的入口

输入法词库转换通——深蓝词库转换

□版本：1.2 □大小：142kB □授权：免费软件 □作者：深蓝
□平台：Win2000/XP/Vista/7 □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.cnblogs.com/studyzy
□下载注册：http://www.cnblogs.com/studyzy/archive/2010/07/02/1770123.html

说明：对于时下的各种智能输入法，特别是拼音输入法，词库是否优秀合理是重要的评价指标之一。输入法词库来自于两方面——官方或第三方推出的集合包，以及用户输入过的词句、自定义的短语。因此如果你希望从一个输入法跳到另一个输入法，或是在手机和PC平台拥有不同的智能输入法，是否希望词库也能迁移、共享？这款软件就专为解决此问题而设计，目前它支持的输入法包括：百度手机（原梅花点讯输入法）、QQ手机、搜狗拼音、搜狗五笔、QQ拼音、谷歌拼音、紫光拼音、拼音加加，以及搜狗的细胞词库（TXT和SCEL两种格式）。使用时只需用源输入法将词库导出（或下载源词库），用本软件完成转换，再到目标输入法中进行导入即可。

点评：这款软件原是作者为方便自己从PC向手机迁移词库而设计，但该创意很快被证明非常实用。在目前PC机上输入法战火不断，手机上输入法方兴未艾的境况下，这款软件将有不错的应用前景。


简单创意打造实用功能



工作更高效，移动办公软件

在PC平台上，微软的Office套件一家独大已是不争的事实。不过在手机平台上，至少这种格局目前还未形成。微软在多个手机平台上都推出了自己的Office套件，但奇怪的是，总有第三方软件让用户觉得更快更实用，我们这期就来看下有哪些实用的第三方Office软件，它们是否值得你去选择。

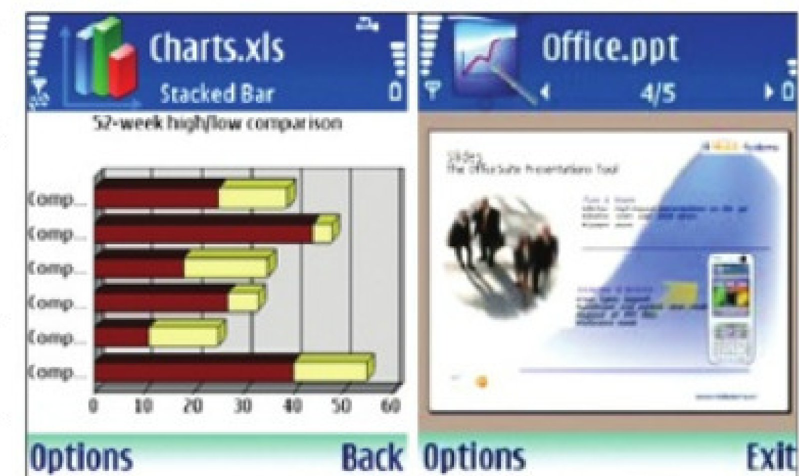
■四川 黄路

MobiSystems OfficeSuite

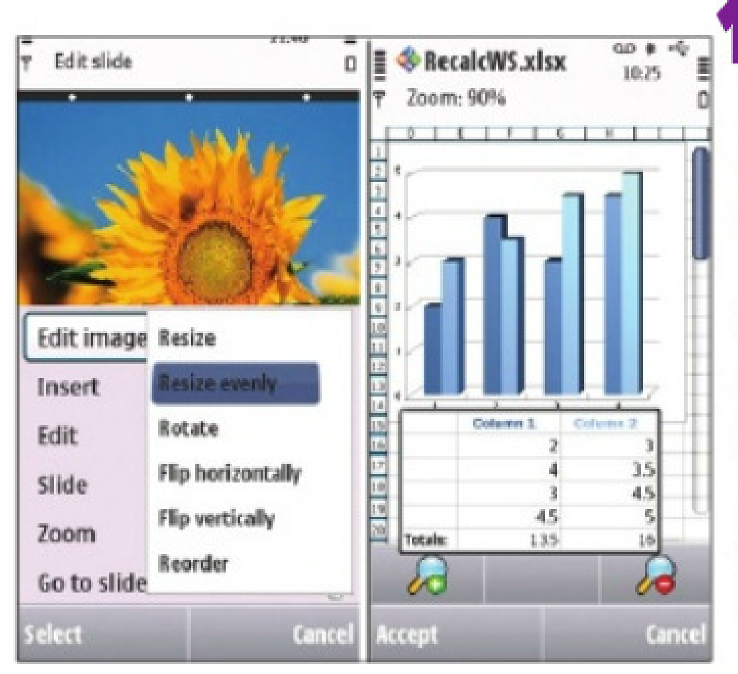
□平台：Symbian S60 3rd □版本：4.0 □大小：4.29MB

□下载：http://www.3gfan.com/soft/540.htm

Symbian系统上公认还原MS Office文件程度最高、兼容性最好的一款软件。软件支持浏览、编辑和创建Word、Excel及PowerPoint文件，除支持3种最主要的格式外，它还可用编辑、浏览RTF、TXT、CVS、XML及PPS文件。独特的算法使得它在处理这些格式时显示精确、速度快捷，更重要的是，在保存文件时它会完全遵循原格式规格，因此不用担心编辑后回到PC上变得面目全非。同时，它的一些小功也尽量在向PC版的MS Office靠近，例如单词自动补全（限英文）、误拼标记、100%支持Excel所有科学函数、提供多种PPT文件视图等。



主要特性：可非常好地兼容PC版的MS Office，功能上的细节处理也令人满意。较遗憾的是不支持Office 2007格式。



Quickoffice Premier

□平台：Symbian/iPhone/BlackBerry/Android/Palm（以下数据为S60版）

□版本：6.2 □大小：3.72MB □下载：http://www.3gfan.com/soft/3128.htm

一款全平台型Office套件，同样支持Word、Excel、PowerPoint文件的浏览、编辑与创建，此外对PDF和ZIP格式也有较好支持。与MobiSystems OfficeSuite相比，它最大优势是支持Office 2007新增的各种文件格式。而在编辑方面，它也有尽量保留原格式的底层设定，无需担心原格式被它弄乱。对于文本、列表、表格、样式等常用功能，软件提供了多种相关的高级编辑功能，同时它还有着完整的图片编辑功能，并可将图片任意插入到Word和PowerPoint文档中。另外，它还提供了一个超级文件夹的功能，支持文件回复，很大程度保障了文件的编辑安全。

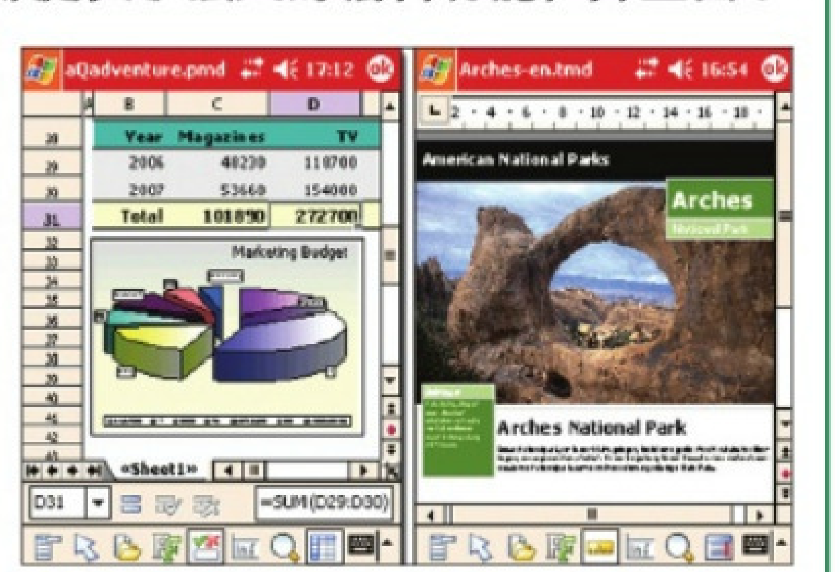
主要特性：支持Office 2007格式；超级文件夹功能让人用起来更放心。

SoftMaker Office

□平台：Windows Mobile □版本：2008 □大小：7.59MB

□下载：http://www.3gfan.com/soft/2404.htm

尽管Windows Mobile是微软的，Office也是微软的，但在Windows Mobile系统上的Mobile Office却不是最好用的，SoftMaker Office就是一个运行速度更快、功能更强大的选择。软件由TextMaker（Word）、PlanMaker（Excel）、Presentations（PowerPoint）、BasicMaker（宏编辑器）等4个组件组成，每个组件都提供了强大的编辑功能，并且由于有完备的格式兼容，即使在手机上也可进行相对复杂的编辑，而不用担心出错。另外，这款Office套件还支持PDF输出和打印。



主要特性：占用资源少、速度快，效率高，在打开大文件时尤显功能出众，编辑功能也很丰富。

ThinkFree Mobile

□平台：Android □版本：1.0 □大小：2.37MB

□下载：http://www.ruan8.com/soft_7972.html

Android平台上新崛起的一款Office套件，目前正广受好评，用户增长势头强劲。这款软件界面醒目华丽、功能丰富，在联网方面有独特的创意。整个套件包括Writer（Word）、Calc（Excel）、Show（PowerPoint）、PDF Viewer（PDF阅读器）、文件管理器等5个组件。在格式方面它支持Office 2007，在联网的情况下，它还可无缝登录Google文档，查看与下载在线文件。另外软件还在官方网站为每个注册用户提供了1GB的免费存储空间，通过软件可便捷地实现Office文件的上传和下载。



主要特性：界面设计新颖，操作人性化，联网功能强大实用。

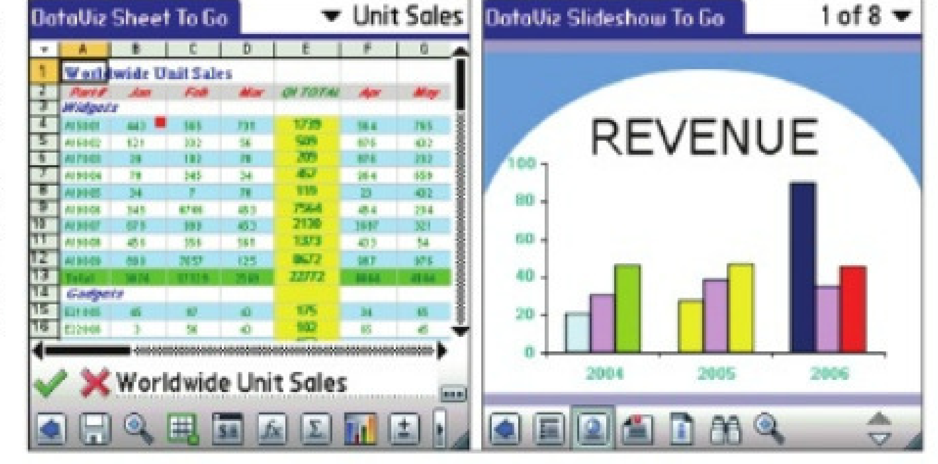
Documents To Go

□平台：Palm/Windows Mobile/Symbian/BlackBerry/Android/iPhone（以下数据为Palm版）

□版本：11.0 □大小：14.8MB □下载：http://www.3gfan.com/soft/896.htm

自Palm上起家的一套知名的Office套件，之后相继在其他手机平台上发展，也获得了一致的称赞，特别是在Windows Mobile系统上，其用户数量与SoftMaker Office旗鼓相当。该Office套件有多个版本，其中标准版兼容于Word和Excel、专业版加入了PowerPoint兼容，Premium版增加了PDF、JPG和BMP浏览器，Total Office版则更可与Outlook和Access进行同步，功能可谓非常完整。软件具有独创的DocSyn技术，可保证在编辑文档后不丢失原有的文件格式。

主要特性：速度快、效率高，功能覆盖非常全面。





不再迷惘——破解组建宿舍无线网难题

■贵州 土八哥

随着无线网卡在笔记本电脑、一体电脑、上网本、MID、智能手机等设备中成为标配，WLAN（无线局域网）在家庭和宿舍组网中的应用越来越多。对于这个曾不被关注而如今又无处不在的新生事物，包括很多LAN高手在内的用户都存在一些模棱两可的认知，在此笔者觉得有必要就学生宿舍用户在进行WLAN应用时常见的问题做一盘总，以荡涤迷雾，并抛砖引玉。

一、选用设备时需注意的问题

问题描述：

凑钱购买一款802.11n(150/300Mbps)无线路由器顺利实现无线接入后，却发现WLAN速度始终只停留在54Mbps（802.11g）的水准上，这是怎么回事呢？

剖析：

在WLAN发展过程中，出现了很多标准。除了IEEE Wi-Fi标准外，还出现了一些厂商推出的非IEEE国际标准技术，它们间并不完全兼容。谁是谁，谁又该和谁匹配才能物尽其用或效能最大化呢？

802.11b：最早的WLAN国际标准之一，使用DSSS（直序展频）技术，最高传输速率11Mbps，也可根据无线环境状况自动调整采用5.5Mbps、2Mbps和1Mbps的传输速率，早期的迅驰一代笔记本电脑曾广泛配备了支持这种标准的无线网卡。其后，还曾出现过所谓的802.11b+技术，其传输速率最高可达22/44Mbps，是802.11b标准速率的2/4倍，完全兼容802.11b的设备。

802.11a：IEEE无线网络标准，使用OFDM技术，最高传输速率54Mbps，工作在5GHz频段。多被企业级无线设备采用，不兼容IEEE 802.11b标准的设备，支持6/9/12/18/24/36/48/54Mbps的频率自动调整。

802.11g：IEEE无线网络标准，使用OFDM和DSSS技术，最高传输速率54Mbps，工作在2.4GHz频段。常见的Wi-Fi标准，完全兼容IEEE 802.11b标准的设备，支持802.11b及6/9/12/18/24/36/48/54Mbps的速率自动调整。支持802.11g/a的无线网卡也曾在迅驰系列笔记本电脑中被广泛使用。

802.11g+：非IEEE无线网络标准，代表技术有由Atheros公司推出的技术Super G（最高传输速率108Mbps）、Broadcom公司Broadrange技术（最高传输速率125Mbps），这类技术互相不兼容，但都完全兼容IEEE 802.11b/g标准的设备。

MIMO：包含108 MIMO和240 MIMO，前者的最高传输速率108Mbps，后者为240Mbps，是由Airgo公司推出的技术。目前市场上这类产品也不少，它们完全兼容IEEE 802.11b/g标准，并且同时扩展了信号



无线网卡是迅驰笔记本电脑的重要组成部分

范围，在单个20MHz频道中具有更高的数据传输率。

802.11n：目前主流的IEEE无线网络标准，主要的物理层技术涉及了MIMO、MIMO-OFDM、40MHz、Short GI等技术，支持2.4GHz和5GHz双频工作模式。最高传输速率分为4个速度等级，即150Mbps、300Mbps、450Mbps和600Mbps，后面的标准向前兼容，同时向前完全兼容IEEE 802.11b/g/a标准的设备（混合模式）。以300Mbps产品为例，支持802.11b/g/a标准的以及27/54/81/108/162/216/243/270Mbps、13.5/27/40.5/54/81/108/121.5/135Mbps、13/26/39/52/78/104/117/130Mbps、6.5/13/19.5/26/39/52/58.5/65Mbps的频率自动调整。



240 MIMO产品同样具备多天线设计，外形和802.11n相似，但两者只能在802.11b/g标准下实现兼容

这些设备间是如何实现兼容的呢？所有802.11g之后的新一代WLAN标准都向前兼容802.11b/g标准的设备，但非IEEE标准间是互不兼容相互不支持的，这点大家在选用WLAN设备时要特别注意。如想实现高速的802.11n组网，就需要全部选用支持该正式标准的设备，如果其中一款设备是240 MIMO，虽然后者的实际性能不低于前者，但两者也只能在802.11b/g标准下实现兼容，也就是最大只能实现54Mbps的理论速度。

小结

新一代WLAN设备都向前兼容802.11b/g标准的设备，但一些厂家自有技术之间存在兼容问题。需要高速组网的读者应选择符合IEEE 802.11n正式标准的设备。在选择802.11n设备时也要根据自己的需求来选择，常见的802.11n设备有2.4GHz、5GHz、2.4GHz/5GHz（双频）三种类别的产品。2.4GHz 802.11n无线设备可配置工作在2.4GHz N频段，向前兼容802.11b和802.11g网络设备，为市场上常见产品，适合于一般家庭用户和宿舍用户选用。5GHz 802.11n无线设备可配置工作在5GHz N频段，向前兼容802.11a网络设备，具备更多无线频道，降低冲突几率，适合于支持802.11a的无线网卡终端或无线笔记本（很多配置Intel无线网卡）用户选用或企业用户选用。而支持2.4GHz/5GHz（双频）的无线路由器或AP（接入点）能同时工作在2.4GHz和5GHz的无线频段下，实现最大的双频无线吞吐量，向前支持802.11a、802.11g和802.11b的网络设备，一般具备更先进的信号检测和自动信道跳转功能，来保证信道空闲评估正确执行，避免信道冲突产生，值得高需求或需要混合无线组网的宿舍用户选择。

二、神仙打架百姓不遭殃

问题描述：

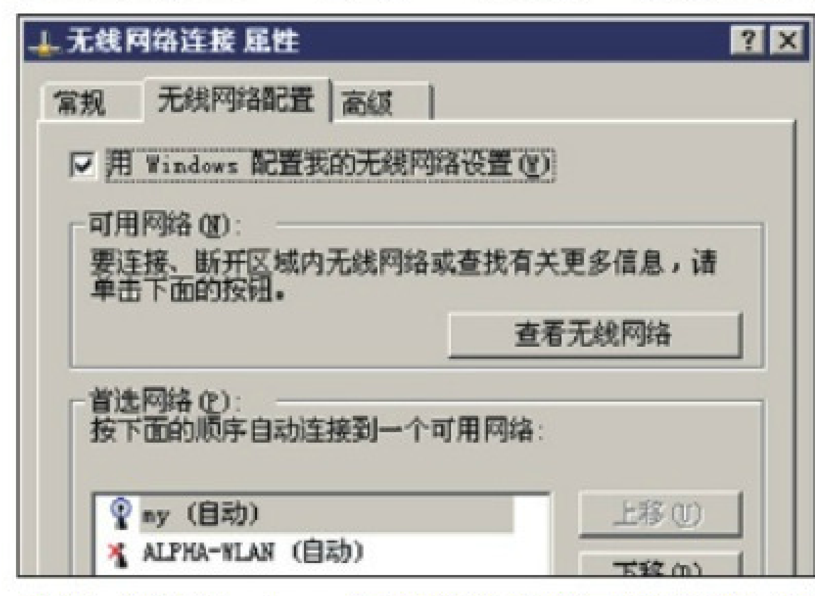
在宿舍组网中，常出现这样的问题，某台电脑有线连接正常，无线连接不正常，又没有提示有密钥等错误，重启电脑后有时又能无线连接。此故障究竟是什么原因引发的呢？

剖析：

其实一个最常见的问题往往被用户忽视——细心的读者可发现，主流Windows系统自带有一套无线管理工具“无线零配置（Wireless Zero Configuration/WZC）”，而无线厂商为了方便用户也会在其驱动程序中提供自身设备的专有无线管理工具（客户端配置程序），在系统不能确定究竟是哪套管理工具在生效的情况下，便会出现有时无法连接的假象。

对此，有经验且需求较高的用户可选择厂商提供的专有无线管理工具，其可设置功能更丰富，可玩性更佳。而对于绝大多数普通无线用户来说，则建议选择无线零配置。而该怎样禁用设备自带的专有无线管理工具呢？由于很多厂商的驱动自带的管理工具和客户端配置程序是和驱动整合在一起的，所以不能直接将其卸载掉（直接卸载同时会卸载掉驱动程序），可将其禁用即可。方法是在“开始-所有程序-启动”中将无线网卡自带的管理工具删除。如果开机还是要自动启动，则可在“开始运行”栏中输入“msconfig”，回车后在“启动”栏中将无线网卡自带的管理工具前的勾去掉，确定后重启电脑即可。

此外，鼠标右击“我的电脑”图标，选择“管理”，展开“服务和应用程序”，在“服务”中找到Wireless Zero Configeration这一项，如果其处于“自动”状态，可将状态改为“已启动”。然后，双击打开桌面右下角“无线网络连接”图标，依次选择“查看无线网络更改高级设置无线网络配置”，勾选中“用Windows配置我的无线网络设置”，确定即可。



确保“用Windows配置我的无线网络设置”被勾选中

小结

安装好驱动后，却发现无线网络不能连接，很多初接触无线网络的读者此时都会感到茫然，因为从无线网卡的特性上来看，其默认模式就是可自动搜索出区域内可搜到的任何广播无线接入点并提示是否接入。检查“无线网络连接”无法获取连接（没有任何接入点，而无线路由器又在正常工作），又没有IP地址冲突之类的提示，这时就应该考虑是不是设备自带的专有无线管理工具在起作用了。

三、无线网速不佳谁之过?

问题描述:

宿舍无线组网的可用方案很多，如在单间寝室内实现无线组网，有时又需要在相邻的寝室间实现无线组网，这就造成宿舍无线组网的无线环境较复杂，组建WLAN后发现网速不佳，应该重点从哪些方面下手来解决呢?

剖析:

对此需要全面判别：距离是造成无线网速降低的主因之一，双绞线有线局域网的有效传输距离一般在百米以内，家用WLAN设备则标称最远传输距离能达到室外300米、室内100米，部分增强产品甚至号称最远传输距离可达室外830米、室内200米，但这只是在理想状态下测试的、仅能保持连接的低速率结果，在实际应用中限于室内空间大小、各种障碍物/干扰源，乃至天气因素，WLAN的最佳应用范畴仍没有脱离WPAN（无线个人局域网）的十米内的范围。对速度有较高需求的读者，在组建高速WLAN时一定要注意，在单房间内进行无线布网，要确保所有的无线终端设备和无线路由器之间的距离不要超过这个范畴，且双方或多方的无线设备与无线路由器或AP间应尽可能保持可目视到。

其次，各种障碍物的存在，也是造成无线网速急降的主因之一。擅长直线传播的无线信号，绕射能力都不强，还会被各种物体吸收和反射。在宿舍应用中，各种墙体是影响无线传播覆盖距离及穿透能力的主要障碍物。在实际应用中要特别注意钢筋混凝土墙（主干墙/承重墙）及金属障碍物（如机箱外壳）对无线信号的影响，无线信号对这两类常见物体几乎没有穿透的可能。家庭用户信号实在差可以换个房间，以避开承重墙或主干墙，但宿舍用户一般不能随便换宿舍。所以在进行无线布网时一定要注意多灵活调整设备布设方位，让无线信号尽可能地避开这类障碍物。整个WLAN中即使只有一台设备在这样的环境下工作或信号不佳，也会造成整个网络速度急降或时断时续，因为WLAN传输的原则是就低不就高，会根据最低速的设备改变所有信道的传输标准，例如由高速的300Mbps降至低速的54Mbps甚至11Mbps或更低。

如何判断无线信号的强度呢？方法很简单，用鼠标指向或点开桌面右下角的“无线网络连接”图标，如果“信号强度”中文标示（RSSI）标示为“低”或标示条只有一两格，则表明无线设备间距离过远或中间存在传输障碍物，对此可调整设备的位置或去除阻碍物，直至信号强度变得更强，传输速率变得更高。



无线信号强度不足，WLAN会自动降速已实现更稳定连接

对于想在两个以上的房间实现高速无线组网的朋友，建议选择有线加无线的混合组网方案，在房间间先进行超五类双绞线布线，然后再在需要高速无线应用的房间布设独立的无线路由器或AP做重点区域覆盖。但要求所布设的2.4GHz接入点设备不能超过3个（如果是做双频捆绑的802.11n 2.4GHz设备则只能有一个同样设备存在同一覆盖区内），在有线路由设备布设的房间内能使用有线的最好优先选择有线LAN连接，只有这样才能让网速最佳化，减少障碍物的阻拦，减少信号盲区，从而让802.11n这类高速无线能物尽其用。当然，对于只是想在宿舍中实现WLAN的共享上网的读者，只需布设一款无线路由器，确保各无线设备间的信号强度不低于“好（2格以上）”，实际传输速率标准可达802.11b，也能满足需求。

小结

很多用户将网速不佳的错误归结于高速WLAN中存在着802.11g甚至802.11b的设备，有道理，但并不尽然。如果只是普通的共享宽带上网，802.11b设备完全能满足需求（目前很多能传输几十公里的无线网桥也基于802.11b标准）。造成无线网速不佳的主要原因还是距离和障碍物的阻隔，对此在布网时需引起足够重视。

四、究竟谁动了谁的地盘

问题描述:

这是一个无线的时代，一百多元就能买到一款802.11n标准的无线路由器，A宿舍有一个无线局域网，B、C、D……宿舍也可能各有一个无线局域网，数个无线局域网常并存于各寝室中，但麻烦也就来了——如果突然出现网速变慢、中断，甚至无线完全不能正常工作，WLAN网中又没人在进行BT下载或大容量文件传输，那很可能便是由于WLAN设备被其他无线信号设备干扰所致。为什么会这样呢?

剖析:

干扰是引起这类问题的主因，大家在面对各种干扰源带来的无线影响时亦需要做全盘思考。减少干扰源是最佳办法，但要想清除干扰问题几乎是不可能的——微波炉、无绳电话、蓝牙设备、无线摄像头、户外微波链路、无线键盘鼠标、无线游戏控制器、Zigbee设备、荧光灯、WiMAX，甚至是各种电气连接产生的电磁波，都可能对802.11设备造成

干扰。并且很多干扰源设备都是宽频的，像无绳电话、无线摄像头这类设备可以直接让Wi-Fi设备不能传输。对此，最好的解决办法仍是，关掉或拿走干扰源设备、尝试改变信道参数、选择具备自动抗干扰的产品。

此外，一个有意思的问题就是，现在的无线路由器都不贵，但理智的无线厂商一般不会主动建议家庭用户通过增加无线接入点的布设密度或信号强度（如使用高增益天线或调高无线输出功率）来获得更好的传输质量或传输距离。如果用户都普遍这样做，只会带来相反的效果，例如，宿舍或宿舍周边的无线接入点部署得太过密集，那么要想获得更佳的宿舍无线传输效果，最好的方法是降低信号传输的功率，让无线信号刚好能覆盖自己宿舍内的设备即可。如果提升功率，多个（超过3个）无线接入点之间就必然会相互影响，反而会引发严重的同频干扰。厂家标配的2～3dBi天线一般足以满足家用覆盖的需求，如果非要将其扩展到众多“WLAN邻居”也能收到的话，自己的WLAN被干扰机率也会倍增，烦恼也自然倍增。


各种2.4GHz无线设备引发的互扰问题，在组建WLAN时应重点注意

小结

当WLAN经常出现莫名其妙的信号中断时，请注意宿舍环境中是否存在干扰源。很多网络设备厂商推出的家用WLAN设备并没有配备高增益天线，并不是因为“抠门”，而是越来越多的厂商意识到了无线互扰问题的严重倾向，就像有越来越多的自我改装车辆后的“飙车党”在马路上飞奔一样，盲目加大无线信号只会让整个无线公路的秩序变得更恶化。所以，在进行无线信号加强时还需根据自己所处的宿舍环境灵活而为，坚守够用就好的原则，遵守小于100mW（20dBm）的安全底限，以避免不必要的麻烦，这毕竟不同于CPU/GPU超线，只影响自己电脑的性能。而要想无线传输更稳定，可选择多天线的产品。

常见单位dB、dBi（dBd）、dBm的定义和区别

1、dB（分贝）

dB是一个表征相对值的值，当考虑甲的功率相比于乙功率大或小多少个dB时，按下面计算公式：10Lg（甲功率/乙功率）。

例如甲功率比乙功率大一倍，那么10Lg（甲功率/乙功率）=10Lg2=3dB。也就是说，甲的功率比乙的功率大3dB。

2、dBi和dBd

dBi是表征增益的值（功率增益），为相对值，dBi的参考基准为全方向性天线，dBd的参考基准则为偶极子，所以两者略有不同。表示同一个增益，用dBi表示出来一般比用dBd表示出来要大2.15。

3、dBm（分贝毫瓦）

dBm是一个表征功率绝对值的值，计算公式为：10LgP（功率值），功率值取毫瓦（mW）单位。例如发射功率P为1mW，即为0dBm，10mw则为10dBm；而1W=1000mW，则发射功率为1W时，可以换算为10Lg1000（mW）dBm=30dBm

五、关于重叠信道的问题

问题描述：

每个宿舍都有一个WLAN，对于当代大学宿舍来说已不是什么新鲜事。对此，信道冲突引起的无线故障也越来越多。目前不同标准的无线设备究竟有多少非重叠信道呢？为什么会因此引起无线冲突故障呢？

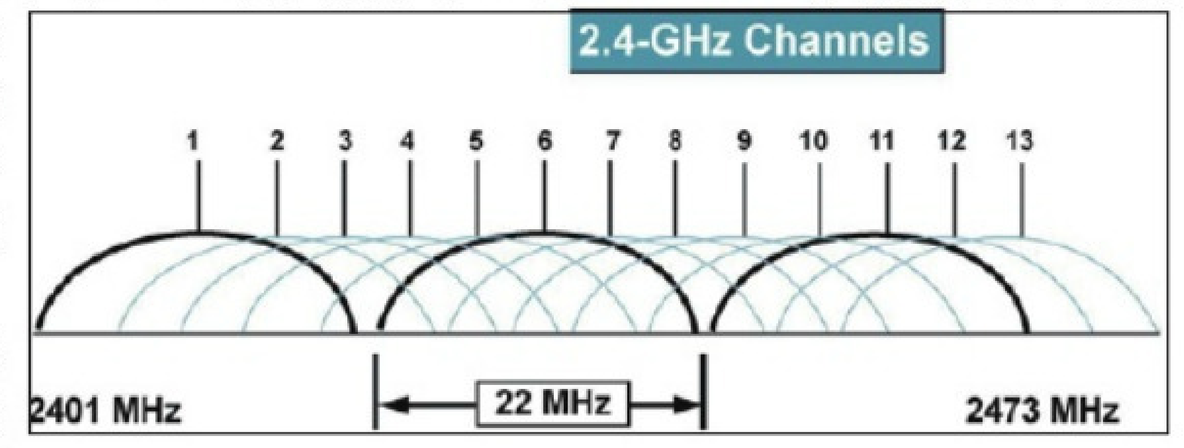
剖析：

无线信道（Channel）也就是常说的无线的“频段/频道”，它是以无线信号作为传输媒体的数据信号传送通道。随着同一区域内WLAN数量的不断增多，因信道问题造成的无线故障也日益增多，无线信道问题正逐步引起用户的关注。目前不同标准的无线设备究竟有多少非重叠信道呢？为什么会因此引起无线冲突故障呢？

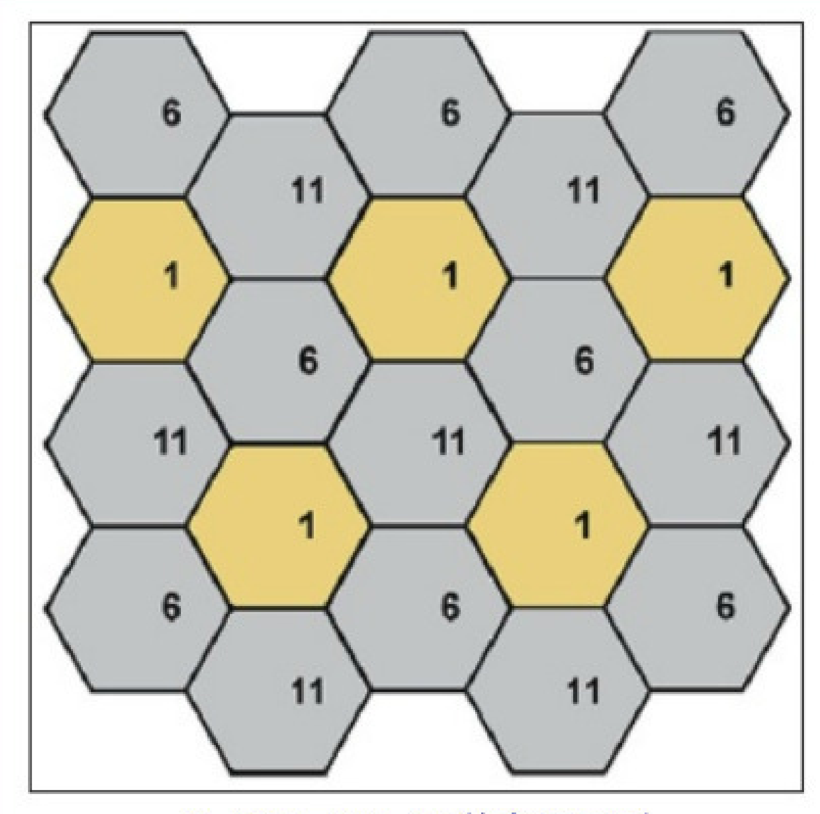
2.4GHz的802.11b/g/g+/n这类无线设备共有11～14条信道，其中不同标准所支持的信道数并不相同，如常见的——北美/FCC标准，采用频率2.412～2.462GHz，共有11信道；欧洲/ETSI标准，其采用频率2.412～2.472GHz，共有13信道（国内亦默认支持该标准）；日本，其采用频率2.412～2.484GHz，共有14信道。内地市场销售的2.4GHz WLAN设备皆支持2.412～2.484GHz频率，也就是全部的标准。

虽然其信道数并不少，都在10条以上，但除了1、6、11信道为非重叠的传输信道之外，2.4GHz的其他信道都有信号重叠，如果使用这些信道，会造成各个WLAN之间的信号相互产生干扰，从而导致无线网络的整体性能下降乃至无法正常使用。所以要想保证多个WLAN设备间信号信道不互相覆盖，多个无线路由器和AP必须使用不同的非重叠信道，以获得最佳效果。这也造成2.4GHz设备的可用信道数严重不足（只有3个）。

5GHz的802.11a/n，拥有12～23条非重叠性道（美国FCC标准，以12条为例，8条用于室内，4条用于点对点传输）或19条非重叠性道（欧盟ETSI标准）。能提供给接入点更多的选择，因而



2.4GHz WLAN只有1、6、11三个信道为非重叠的传输信道



2.4GHz WLAN的布网原则

5GHz的802.11a/n能更有效的减少各性道之间的冲突概率。

如果是802.11n设备在2.4GHz模式下做双信道捆绑（40MHz模式）时，那么当前无线覆盖范围内就只能有一个非重叠的40MHz信道或一个非重叠的20MHz信道的WLAN存在。还好802.11n也支持5GHz模式，其5GHz频段可包括近20个不重叠的信道，能支持更多个不重叠的40MHz信道，这点值得需要较高密度和实现较高速度组网的宿舍用户关注。

小结

2.4GHz非重叠信道不足问题已成为影响高速WLAN更大程度普及的问题，在802.11n WLAN欲实现更高性能做双信道捆绑时，同一覆盖区域内就只能有两个802.11n WLAN并存（一个40MHz一个20MHz），而如果“邻居”也有无线设备，其信号同样可延伸到你的网络边缘，那冲突和各种关于信道冲突引起的故障就必不可免，这无疑会让很多对速度有较高需求的读者不爽，对此需要相互协商将临近三个WLAN的信道分别设置为不冲突的1、6、11三个信道，以减少“打架”机会。

六、如何组建无线临时网络

问题描述：

没有无线路由器也想组建个临时无线网络，如在宿舍里需要联网游戏有线端口又不够时、在教室里想组建个临时网络实现资源共享时、在教学或演讲中需要进行一些联网演示时……，如何快速组建无线临时网络（点对点网络）呢？

剖析：

这是很多读者关心的问题，如果学校还有使用Windows 98等早期系统的电脑，可通过设备自带的的专有无线管理工具进行配置。将该台或多台电脑的无线管理工具中的网络模式选为Ad-hoc，信道和SSID名称设为相同，即可实现无线临时网络的组建。而如果想共享上网，除了保证作为主机的电脑可以正常上网，还需要为每台电脑设置同网段不同的IP地址（如192.168.6.1、192.168.6.2、192.168.6.3……），网关一样（都设为主机的IP地址192.168.6.1），子网掩码255.255.255.0，DNS服务器为主机的IP地址及当地运营商服务器的地址。安装或开启Internet连接共享、Sygate、WinRoute、WinGate等等共享软件。

在Windows 2000/XP等系统中，依次选择“无线网络配置–用Windows配置我的无线网络–设置–高级–仅计算机到计算机（特定）”，去掉“自动连接到非首选的网络”复选框前的勾，在“无线网络连接属性”窗口中，选“添加”按钮，在“服务设置标识（SSID）”中为每台电脑输入相同的SSID名称，即可实现无线临时网络的组建。而如果想共享上网，可按上法为每台电脑的无线网卡设置同一网段的IP地址，网关一样（主机的IP地址）。然后在“网络连接”窗口中，右键单击已创建的宽带连接，选择“属



SSID名称众多，如“网络名”、“服务设置标识”、服务集标识、ESSID等等，在设置时不要因为名称的变化而无从下手

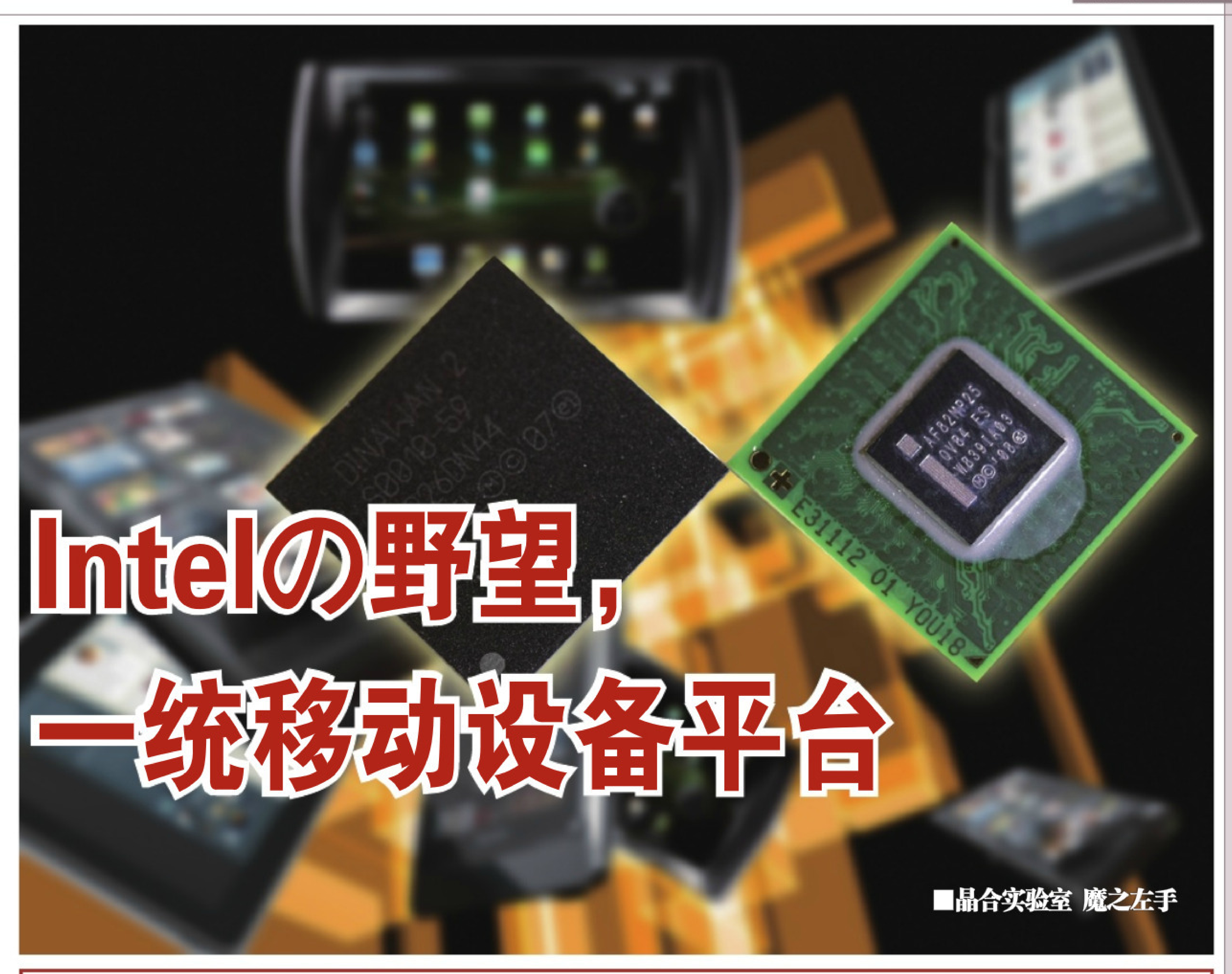
性”，在“高级”选项卡“Internet连接共享”区域中勾选中“允许其他网络用户通过此计算机的Internet连接来连接”，“确定”即可。

在Windows Vista/7中要设置计算机到计算机的临时网络，通过单击“开始”按钮，然后依次打开“控制面板网络和共享中心”。单击“设置新的连接或网络”，选择“设置无线临时（计算机到计算机）网络”，单击“下一步”，然后按照向导中的步骤操作设置网络名（SSID）、安全类型、启用Internet连接共享即可。在其它具备无线网卡的计算机上点开右下角无线标识后会出现临时网络相关信息，然后选择加入该网络名的网络即可。

小结

临时网络是计算机和设备之间用于特定用途的临时连接，例如在会议期间共享文档或进行多人计算机游戏，或与临时网络中的其他用户临时共享Internet连接，这样那些用户就不必自己也购买上网设备或拥有上网账号。临时网络只能是无线的，因此你必须确定计算机上安装有无线网卡，才能设置或加入临时网络。虽然各种操作系统对此的设置有所不同，但万变不离其宗。值得关注的是，为了让这种应用更方便，Wi-Fi联盟正准备将类似“Wi-Fi Direct（无线网络直连技术）”实用化，符合该标准的设备在无需无线路由器或AP的情况下，就可以方便的和其他设备实现直接连接，传输数据或共享应用，可让电脑、相机、手机、摄像头、打印机、键盘、耳机等电子产品彼此之间更直接通过WLAN临时对话，并具备更好的安全性。

限于篇幅，还有很多关于WLAN的必须了解的认知问题在此就不一一详述，相信广大读者通过本文的介绍会对WLAN有更深的了解，并能因此少犯常识性错误，让自己的无线应用少走弯路、少“病”少“灾”。P



Intelの野望，一统移动设备平台

■晶合实验室 魔之左手

2010年中期，英特尔终于发布了其凌动Atom处理器平台的第二代产品Atom Z600系列，与已经推出的第二代Atom N系列不同，超低功耗的Z600将主攻手机等小型设备市场，同时有进驻更大尺寸设备的能力，而其一旦成功，将在移动设备市场掀起新一轮的变革，所有种类的移动设备将在硬件及软件层面上拥有空前的兼容能力。

凌动处理器及其平台，是Intel针对超便携市场推出的产品，例如目前常见的上网本，就采用这一平台为我们提供了总重低于1千克的产品和不足3500元的价格。但对用户来说，超便携智能设备远非上网本一种，还包括便携式平板电脑、PDA（个人数字助理）、MID（移动互联网设备）、GPS导航仪甚至是手机，为了满足越来越高的性能要求和越来越多的功能需求，它们对低功耗高性能的通用硬件平台都有着迫切的需要。尽管目前有一些厂商推出了超低功耗产品，但在功耗、性能、特别是与PC和笔记本、上网本等平台的兼容能力方面还有一定的缺陷，其中也包括了Intel的上一代凌动Z系列处理器。

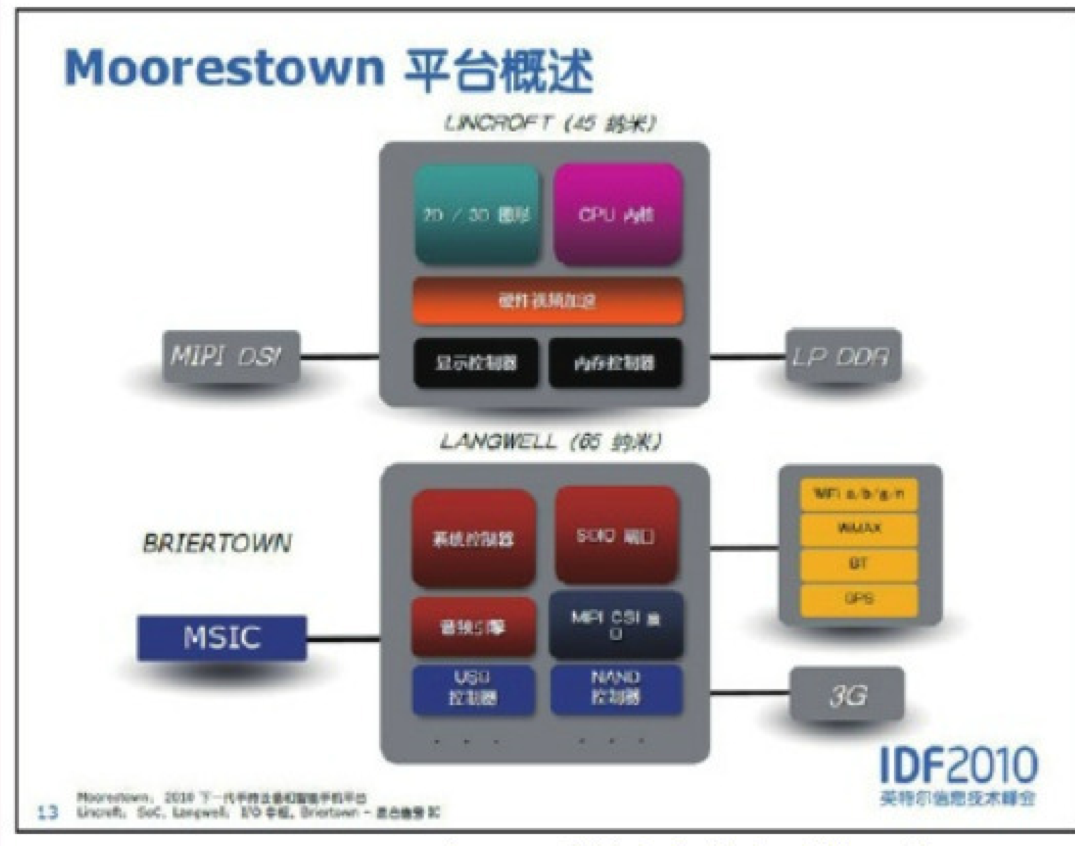
在2009年上半年发布的Z510/Z510P及其Menlow平台，尽管性能出色，2W左右的功耗也确实比一般的笔记本处理器要低得多，但Intel只能将其定位于MID设备，或者是追求长续航时间的上网本产品。因为对手机、PDA这些真正要长时间脱离市电运行，但又难以容纳大型电池的设备来说，5Wh左右的电池容量不可能提供必需的24小时待机时间，即使是最追求小型手持设备性能的用户，恐怕也不能接受区区数小时的待机时间吧。

架构更新——Core i成功的后续者

其实在北京举行的IDF2010上，我们就已经见到了当时只有代号的Intel Moorestown平台，当时Intel就宣布，其定位将从上网本转向手机市场。它在设计上借鉴了Core i架构的经验，将显示核心与内存控制器等功能从控制芯片组转移到处理器核心内。

在Moorestown平台中，包括代号“Lincroft”的Atom Z600系列处理器，代号“Langwell”的Intel PCH MP20芯片组，另外还包括混合信号芯片（Mixed Signal IC，MSIC），代号为“Briertown”。当然在手持设备中，Moorestown平台只负责各种运算和音视频处理等任务，还需要外围2G、3G/HSPA、WiFi、蓝牙、GPS甚至WiMAX等功能芯片与其配合。

Atom Z600系列处理器采用45nm工艺制造，其CPU核心频率达到1.5GHz/1.9GHz，带有24kB数据缓存和32kB指



Moorestown与上一代凌动Z500平台Menlow的架构对比



Moorestown平台需要连接很多外部功能配件

不同的内存、分辨率对应着不同的移动设备

令缓存，二级缓存达到512kB，1.5GHz版本将主要针对手机等手持设备，1.9GHz版则主要面向平板电脑等设备。在处理器核心内集成GMA 600图形核心（支持3D加速和高清视频硬件编码/解码加速）、LPDDR1/DDR2内存控制器以及显示控制器。由于核心中增加了不少功能模块，所以其晶体管数量达到1.4亿个，远远高于Atom Z500系列的4700万个晶体管。

Z600内存控制器支持DDR 400和DDR2 800两种内存，前者主要用于智能手机等设备，最大容量为1GB，后者则用于对性能要求更高的平板电脑等，最大容量2GB。其显示核心架构与上一代平台中的GMA500相同，是Imagination Technologies公司授权的PowerVR SGX 535核心，不过核心频率从200MHz提升至400MHz，支持OpenGL ES2.0、Open GL 2.1、OpenVG 1.1。其PowerVR VXD解码引擎硬件加速高清视频解码（MPEG4 part 2, H.264, WMV & VC1）和编码（MPEG4 part2, H.264），可提供最高1080p/30fps的H.264视频解码，最大码流20Mbps，PowerVR VXE编码引擎则最高支持720p/30fps视频编码（摄像）功能。它本身支持1024×600分辨率的MIPI接口视频输出，或是1366×768分辨率的LVDS输出，它们一般用于7英寸和11.6英寸屏幕，分别对应主流平板电脑和上网本，对外则可通过PCH MP20芯片组提供1080p HDMI输出。

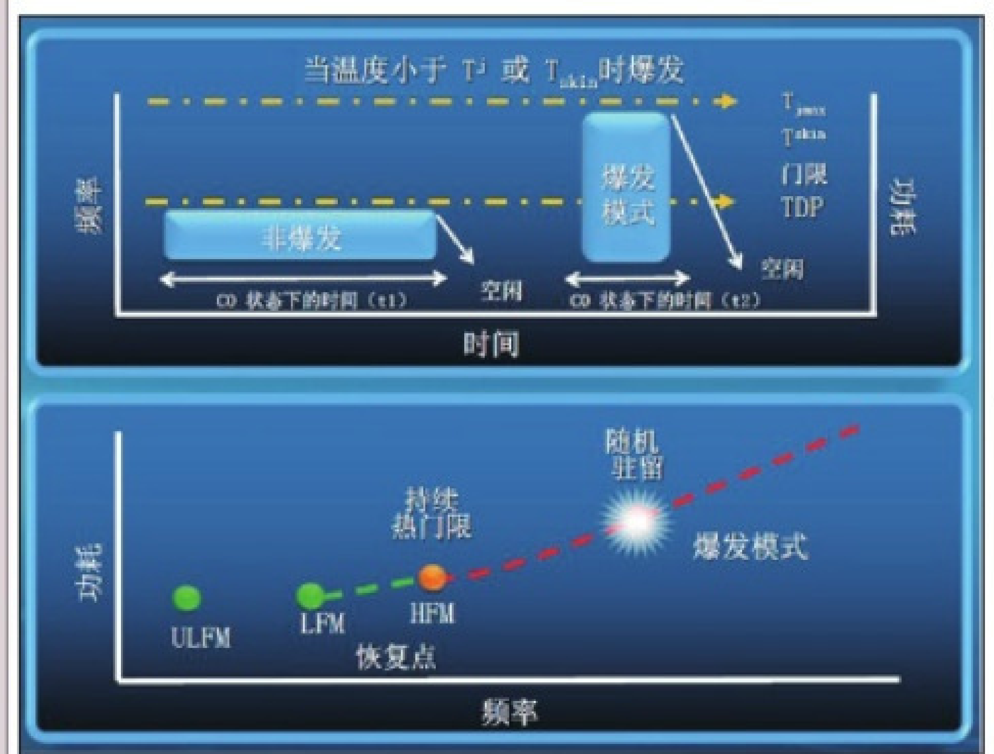
PCH MP20芯片组采用65nm工艺制造，提供了NAND闪存控制器、USB控制器、HDMI输出等I/O控制器，以及音频引擎、双摄像头控制器、加密引擎等。很明显由于移动设备的特殊性，尽管经过了简化，芯片组中仍然集成了不少功能，不过大都是低功耗的功能模块，而其中USB控制器带有OTG（On-The-Go）功能，使设备可以作为USB主机直接读取其他USB设备。

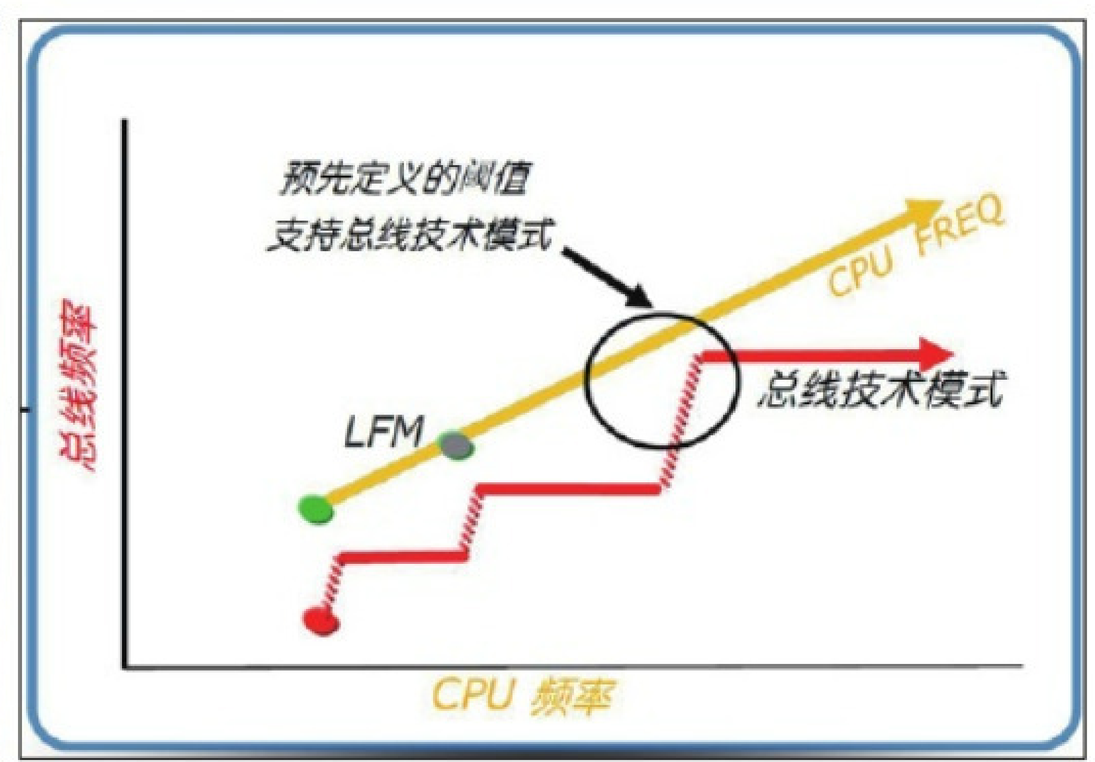
Moorestown中的混合信号芯片MSIC被用来处理模拟信号以及外部电源管理，例如触摸屏信号、音频编码、充电管理，并支持操作系统管理的功率状态快速切换、突发状态下的快速延迟（fast ramp）等。

除了降低功率外，结构更加小巧的手持设备对平台的封装体积也有更高的要求，Z600处理器和PCH MP20芯片封装尺寸为13.8mm×13.8mm×1.1mm和14mm×14mm×1.3mm，大约为上一代产品的1/2。


上一代的Z500平台，其体积明显并不适合手机或PDA

功耗——Moorestown设计的重中之重



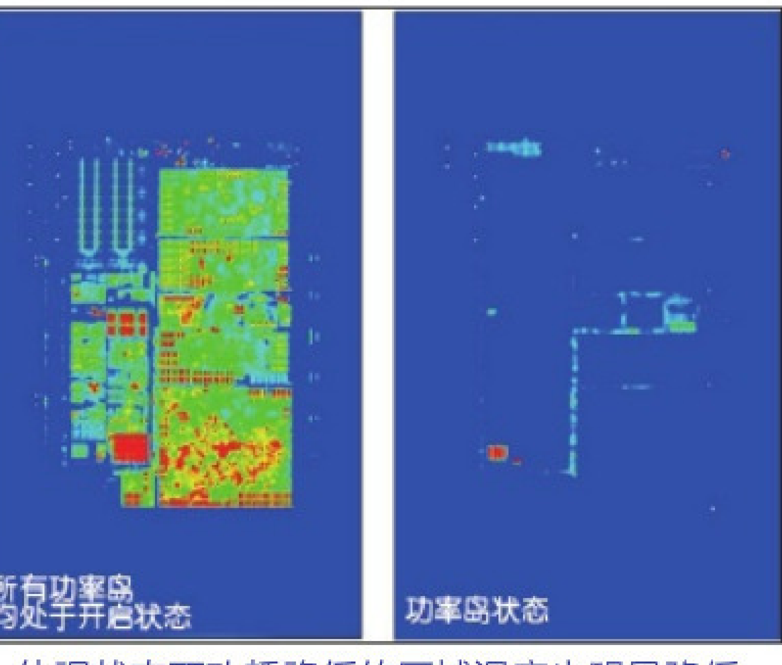


在温度和功率限制下动态调整频率，总线频率等

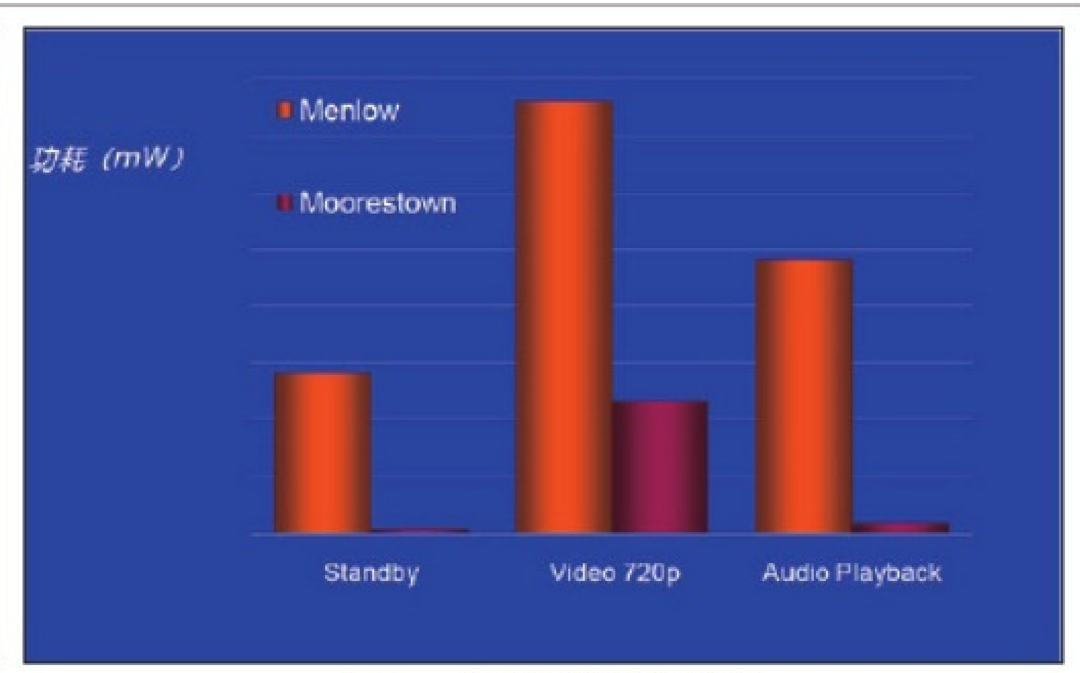
由于芯片组被大幅度简化，Moorestown平台的性能、功耗都更多的体现在处理器部分上，Atom Z600处理器将支持超线程技术，最高频率也将达到1.5GHz～1.9GHz，性能提升毋庸置疑。而由于手持设备应用的特殊性，Z600更强调突发性能模式BPT（Burst

Performanc Technology），这一模式类似于Core i架构处理器的睿频技术，在待机状态下Z600的频率将降至600MHz以下，而当进行一些高强度运算时，在温度和整体功耗允许的情况下大幅提升频率、降低内存延迟和提高总线带宽。

而与睿频技术不同的是，作为单核心产品，Z600将核心分为19个物理功耗分区，可以根据需要选择性的关闭、开启和一些不需要的分区，即所谓的功率岛（Power Island）管理。在在处理器常见的C0到C6六种电源状态的基础上，Z600加入了两种新状态：S0i1和S0i3，以适应手机等移动设备的实际应用需求。S0i1状态下，CPU处在最深度的C6节能状态下，但开启SRAM和唤醒电路，主要用于手持设备的待机状态。S0i3状态下几乎所有电路均被关闭，仅留部分SRAM存储当前状态信息，用于手持设备的锁定携行状态。S0i1和S0i3状态下，系统的唤醒时间分别为1.2ms和3.1ms，在S0i3状态下的全平台功耗仅有21mW到23mW，核心功耗更是仅有100μW，只有上代Menlow平台的1/50。



休眠状态下功耗降低的区域温度也明显降低



与上一代平台的功耗对比

Moorestown平台对功率的管理还可以通过软件接口实现，也就说操作系统可根据需要来进行功耗管理（OS Power Management，OSPM），例如主动让某些区域休眠或唤醒甚至高速运行，目前MeeGo以及定制版Android都已具备这一能力。而其配置的MSIC也可根据外部需求，如电话呼入，邮件和短信的接收等进行快速和频繁的电压切换、功率管理。其音频播放功耗约120mW，是上代系统的1/20；高清视频播放功耗和网页浏览功耗都为1.1W左右，为Z500系列的1/2。而对于新增的手机通话功能，其2G通话功耗550mW，3G功耗较高，为1.2W左右。

期待完善，Moorestown的不足与发展

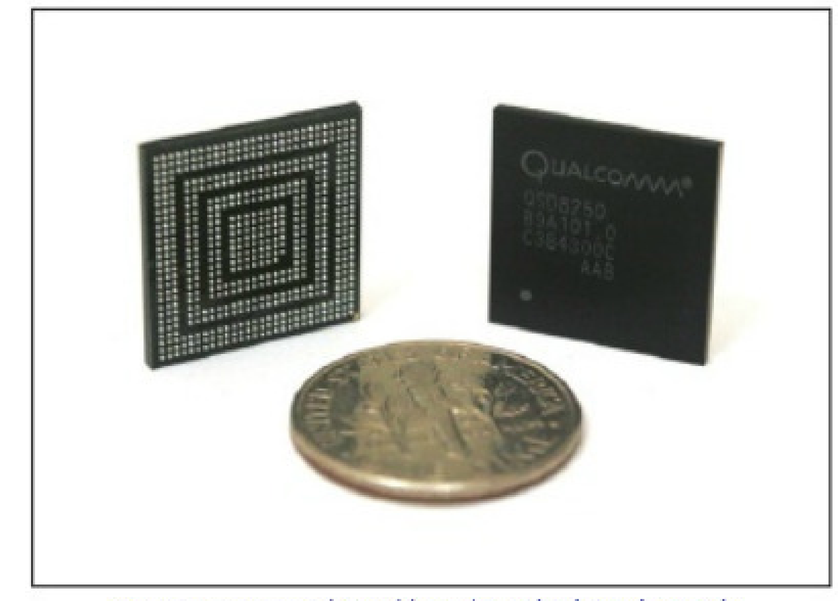
在性能方面，Z600也将带给手持设备前所未有的性能，3DMark Mobile ES和Specint_2000测试成绩分别是目前智能手机平台的1.5到3倍和2到4倍，《Quake 3》在这一平台下的速度可达到100fps，甚至能以5fps的帧数运行《魔兽世界》。它还可提供1080P全高清视频解码以及720P编码能力，Javascript性能领先目前的主流智能手机4倍以上，网页下载性能则领先2到3倍。这些性能对手机来说绝对是性能过剩，但对平板电脑等设备来说，却是相当吸引人的卖点。

在手机和手持设备更加关注的续航能力方面，从与这款平台同时发布的一款3.7英寸大屏手机来看，采用1500mAh电池的情况下，待机为285小时，2G通话8.5小时，3G通话5.4小时，网页浏览5.2小时，尽管目前还没有实际评测数据，但从理论指标的对比看，其续航时间应该非常接近iPhone，HTC G2等主流智能手机。


Moorestown工程样机（左）


在手机或平板电脑上玩Quake3肯定是很奇特的体验

尽管从性能上看，目前的Moorestown平台确实看起来很美，但这并不能掩饰其明显的缺陷。由于不支持PCI总线，它不能直接支持（应该可以通过外接功能芯片进行支持）Windows和Symbian系统，而目前Windows7、Windows Phone 7和Symbian却是智能移动设备最重要的操作系统。另外其集成度尽管相对于常见的PC平台来说已经相当不错，但与Qualcomm高通、Marvell等对手公司的产品相比，在功能集成，功耗、配套产品的研发等方面还有不小的欠缺，这些公司的产品已经有单芯片平台，或者内部集成GPS、无线功能的产品。

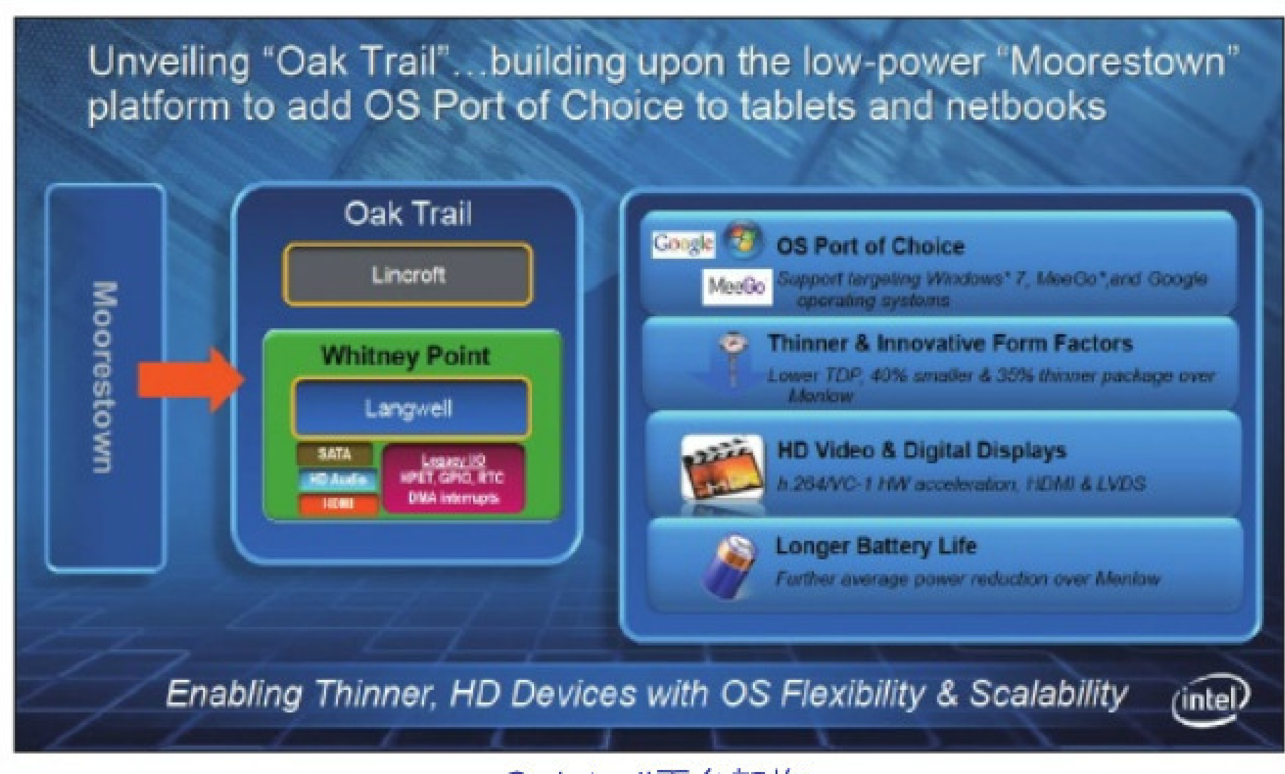


Qualcomm高通的手机/移动设备平台

而在Computex2010展会上，英特尔发布了基于Moorestown的Oak trail平台，这款在明年初才会上市的产品，在很大程度上解决了备受争议的OS支持问题，将在平板电脑和上网本上获得更好的应用。

在Oak trail平台中，CPU部分仍然采用Lincroft核心，不过同封装下的PCH单芯片芯片组则进行了更改，该芯片代号为Whitney Point，在Moorestown平台Langwell芯片组的基础上加入了SATA、HD Audio、HDMI控制能力以及PC相关接口如HPET、GPIO、RTC、DMA等。

在PCH芯片中加入足够的功能后，Oak Trail可以支持微软Windows



Oak trail平台架构

7、英特尔和诺基亚联合开发的MeeGo以及谷歌Android、Chrome OS等多款操作系统。其主要针对的市场将是时尚上网本和平板电脑，与ARM、NVIDIA等公司的相关产品进行竞争。

作为一款基于Atom Z600的片上系统(SoC)，由于将处理器与其他电子元件进行了更好的整合，尽管其复杂程度提升，功耗会明显高于Moorestown平台，但与标准凌动处理器相比，Oak trail的平均能耗仍将减少50%，而且性能不俗，拥有高清视频播放能力。Oak trail非常适于英特尔提出的新型超薄上网本概念，即Canoe Lake平台，其厚度将仅有14mm甚至更低，真的有些“轻薄如纸”的感觉，与目前的轻薄笔记本再一次拉开距离后，相信上网本也将再一次掀起移动应用的热潮。



Intel架构平板电脑



14mm极致超薄上网本

型号	主频	L2	FSB	制程	TDP	核心代号	核心	超线程
Atom Z600	1.5GHz/1.9GHz	512kB	不详	45nm	1.1W*	Lincroft	1*	支持
Atom Z550	2.00 GHz	512kB	533MHz	45nm	2.4W	Silverthorne	1	支持
Atom Z540	1.86 GHz	512kB	533MHz	45nm	2.4W	Silverthorne	1	支持
Atom Z530P	1.60 GHz	512kB	533MHz	45nm	2.2W	Silverthorne	1	支持
Atom Z530	1.60 GHz	512kB	533MHz	45nm	2W	Silverthorne	1	支持
Atom Z520PT	1.33 GHz	512kB	533MHz	45nm	2.2W	Silverthorne	1	支持
Atom Z520	1.33 GHz	512kB	533MHz	45nm	2W	Silverthorne	1	支持
Atom Z515	1.20 GHz	512kB	400MHz	45nm	1.4W	Silverthorne	1	N
Atom Z510PT	1.10 GHz	512kB	400MHz	45nm	2.2W	Silverthorne	1	N
Atom Z510P	1.10 GHz	512kB	400MHz	45nm	2.2W	Silverthorne	1	N
Atom Z510	1.10 GHz	512kB	400MHz	45nm	2W	Silverthorne	1	N
Atom Z500	800 MHz	512kB	400MHz	45nm	0.65W	Silverthorne	1	N

*注：包括GMA600显示核心等原先位于芯片组中的模块

总结：走在英特尔Tick-Tock的节奏上

英特尔将自己的升级节奏总结为Tick-Tock（模拟钟摆的声音），奇数年在原有成熟制程上发布新的核心架构，然后偶数年在这一新核心成熟后采用新的制造工艺；之后在这一成熟的制造工艺上再次开发新核心架构……。这样一年一年不间断的升级，为IT业注入最新的活力。

走向成熟的凌动平台也将逐渐进入英特尔的这一节奏，通过不断改变核心和工艺制程，满足手持和移动设备的升级需求。2011年，Intel将推出采用32nm制造工艺的下一代超低功耗产品Medfield，它会把目前的Lincroft和Langwell两颗芯片集成到一颗核心当中，而且图形性能翻倍，摄像头像素数是目前的3倍，并且支持全高清视频编解码。而笔者认为对于32nm制造工艺的产品，Intel完全可以将一些目前必须由周边厂商提供的功能集成进Medfield，以提供功耗更合理，总体体积也更小的平台产品，也许Moorestown注定只是探路先锋，Medfield才是Intel在手持设备市场真正的杀手锏。P



Medfield将进一步降低功率



数码来风

■北京 狂暴鸭

市场聚焦

为何它们成为贵族?



贵族，曾是一个时代身份的象征，它代表着专制、地位与财富。在今天看来，贵族与统治已经毫无关系，而是成为了一种让人仰视的尊贵生活方式。

在我们身边熟知的IT产品中，便有着不少被捧为贵族的产品，用其鲜明的个性吸引着大家的视线、激发着大家的购买欲望。但拥有了这些产品后，是否就真正的成为了贵族呢？显然不是，内地的用户使用中经常会抱怨无法真正享受到它们的乐趣。而更让他们难堪的是，这些产品在国外的市场中只能算是普通的消费产品，为何来到国内就成为了贵族？

当然首先是收入问题，在美国人眼中，美元的单位购买力与国内的人民币其实差不多。在他们眼中，499美元和我们的500块钱没有太大区别，所以美国拾荒的老太太都可以攒2周的钱购买1台iPad，而以我们在“数字”上相近的收入水平支撑近7倍的汇率，当然显得吃力。

其次则是市场的成熟度问题，对于目前的数码产品而言，应用能力的吸引力远远强于性能。而应用能力更多地体现在后期软件及服务扩展上，厂商当然也随之将更多的注意力和利润点转移到了软件及服务方面来，但内地用户早已习惯了享受免费服务，并且会用各种手段获取并不很合法合理的“免费”或“超低价”服务产品。某些公司当然难以接受这样的市场，所以国内用户被彻底“无视”，在没有正式产品的情况下，只能接受包含着走私暴利的“水货”，与国外的差价因此再次翻倍。



iPhone 3GS 16GB（黑/白色） | iPhone 3GS 32GB（黑/白色）

套餐月费（单位：元）		96	126	156	186	226	286	386	586	886
32GB	手机款	4799	4499	3666	3299	2699	1899	0	0	0
	预存款	2200	2500	3066	3700	4300	5100	6999	6699	6699
	分月返还话费	91	104	127	154	179	212	291	291	291
国内语音拨打分钟数		240	320	420	510	700	900	1250	1950	3000
国内数据流量		340MB	450MB	570MB	720MB	850MB	1.1GB	1.6GB	2.5GB	4GB
国内点对点短信条数		80	120	150	180	220	280	360	550	800
国内点对点彩信条数		10	15	17	20	25	30	40	65	95
接听免费范围		全国								
超出部分国内语音拨打		0.15元/分钟								
超出部分国内数据流量		0.0003元/KB								
其他		执行标准资费								

更严重的则是电信运营商的问题。3G时代到来之后，国内的3大运营商：移动、联通和电信并没有与时俱进地调整发展策略，市场经营理念依旧保持在2G初期与用户对立的教条之上。用户并不是上帝，而是机械的被动消费附属，强权垄断营销理念之下推广的通讯及其增值业务，真正能够带给我们的实际价值却如同白开水一般，乏味甚至令人反胃，而各种新型服务的价格甚至还高于国外。

以国内外运营商都有的签约购机为例，iPhone 3GS（32GB）新机的签约价格在美国为199美元，要求签订入网2年的合同，在网两年后无论是否继续使用该签约运营商（AT&T），这台机器都是你的了，而你需要做的就是在这2年内按时缴纳入网所产生的费用（感兴趣的用户可以根据右图算算自己的月费用）。联通的iPhone 3GS则是“阉割”版产品，缺少Wi-Fi等重要功能，并在机器内自行安装了需要消耗定制套餐流量的各种软件，最为关键的是，各类型签约套餐内容很难令人满意，如单月消费限制起点过高、套餐细节漏洞百出（各档消费中均赠送视频通话时间，但iPhone 3GS版并无该功能）、入网后无法更改套餐、机器仅有1年质保（这意味着如果1年后机器报废，你还要继续使用该号码的套餐消费到合同到期）等。



AT&T的套餐更加灵活，懂得搭配的话价格也不比国内更贵

而最可笑的一点则是国内运营商在新一代手机的服务中仍然遵循“古老”的消费传统，要想获得2GB左右的流量以保证手机能真正玩转各种3G数据服务，就必须接受绝大部分数码玩家都不可能消费完的20小时、甚至30多小时通话时长，选择386元甚至586元的高额资费套餐，其价格与国外相比毫无优势。也就是说，我们不得不以微薄的收入，在硬件和服务两方面接受美国式的价格，才能享受到较为正常的应用方式。

不知什么时候，那些曾经在明亮宽敞的专卖店中标着高昂价格的洋品牌服装和日用品，已经和在本国一样，在街边商铺和日常超市中任人挑选。但我们身边的贵族数码产品和站在它们背后的高傲服务商们，什么时候才能为广大的消费者屈尊呢？

热点速递

在E3大展上，各大游戏主机厂商的新举动格外吸引眼球，因此在我们的新闻中，他们的新闻占了大半。

新版Xbox 360搭配体感设备上市





在E3上，微软推出了可搭配Kinect体感设备的新版Xbox 360，采用45纳米新工艺制造，体积更小，但重量基本维持不变。它采用触控式按键、大直径单风扇设计取代了双散热风扇。它支持802.11n无线传输协议并内置250GB硬盘，售价299美元，旧版分别跳水到249美元（Elite）和149美元（Arcade）。

Kinect体感设备由于耗电量超过预期，不得不采用专用接口满足供电，这对准备采购新版Xbox 360的用户来说倒无所谓，对旧版用户却无疑是个“杯具”。当然Kinect体感设备的价格也不便宜，售价约为150美元，接近主机的一半价格。



索尼新版PS3可能会支持802.11n，同时捆绑Move

索尼当然不能让微软一家风光，在E3上也放出了新版PS3的消息，只是Xbox完全展现在人们面前，而PS3则还停留在捕风捉影的阶段。据与会人员介绍，新版的PS3可能会同时捆绑动作感应附件Move，支持802.11n无线协议和250/500GB的硬盘，但这些与Sony报批的FCC信息并不相符。

任何产品在真正亮相之前都只是猜测，希望索尼会给我们惊喜吧！

任天堂宣布裸眼3DS掌机



任天堂在E3上宣布了备受瞩目的3DS掌机，支持裸眼3D图像显示。它包括红、黑、蓝三种机型，尺寸为134mm×74mm×21mm（合盖后），重约230g。上部采用了3.53英寸800×240像素（左右眼各对应400像素）宽屏裸眼液晶，下部则使用先前DS机型的3.02英寸320×240像素触摸屏。

3DS配备3个30万像素摄像头（内置1个、外配2个）用于显示3D画面和捕捉3D影像，分辨率640×480像素。它内置动作感应器、陀螺仪，配备Slide Pad摇杆，支持360度方向操作，带有3D控制键（控制3D立体显示）。

它支持Wi-Fi无线技术，可联机对战，配备游戏卡带及SD卡插槽，采用可充电锂电池，内置立体声扬声器，配备可伸缩（最长10cm）触摸笔，附带2GB 3DS专用游戏卡。

与此同时，任天堂还宣布了多款为3DS量身定做的游戏和应用，但并未透露3DS的上市日期和售价。

业界风云

尼康相机助力太空探索



近日，俄罗斯联邦航天局的总承包商向尼康采购了一批用于拍摄宇宙空间装载作业及摄影记录工作的数码摄影器材——1台D3S、2台D3X数码单镜反光相机、包括AF-S尼克尔400mm f/2.8G ED VR在内的4支尼克尔镜头，以及软件和其他附件。2010年6月16日，这些器材于拜科努尔航天发射中心由Soyuz TMA-19载人飞船送往国际空间站俄罗斯分区。这批运往国际空间站的器材没有作任何特别改造，与普通用户所购买的产品完全相同。而近期美国航空航天局也公布了上一批尼康产品在空间站拍摄的照片，效果相当出色。

奇趣古怪

三星将推出具有投影功能的手机——Galaxy Beam



三星将为Android系统手机加入全新的功能——微型投影仪技术。代号为Galaxy Beam将是首部装备该功能的三星Android手机。它除了一般的电话功能外，会在机身顶部安置使用DLP技术的微型投影仪，将手机屏幕上的内容投射出来。

Galaxy Beam采用Android 2.1操作系统，配备3.7英寸Super AMOLED屏幕、800万像素自动对焦相机、VGA前置摄像头、支持H.264、DivX、Xvid等影片格式、支持802.11b/g/n无线协议、蓝牙3.0、AGPS、FM Radio、AP、内置英文及简体中文手写。

最后弱弱的问一句：大家真的需要在手机上实现投影功能吗？



头牌新闻

Adobe发布移动版Flash Player 10.1

■本刊记者 1080P小白



2010年7月12日，Adobe面向移动平台合作伙伴发布了Flash Player 10.1，新版拥有更高的性能和移动特性，率先在移动设备及上实现全面Web体验。移动用户现在可通过浏览器访问数百万网站，体验游戏、动画、富互联网应用、数据演示、电子商务等丰富的内容。

智能手机和平板电脑用户只要升级至Android 2.2后就可享受Flash Player 10.1带来的非凡体验。预计支持Flash Player 10.1的设备将包括戴尔Streak、谷歌Nexus One、摩托罗拉Droid、Milestone、三星Galaxy S等。另外，Flash Player 10.1还支持BlackBerry、WebOS、Windows Phone等其他移动平台。

戴尔、谷歌、HTC、英特尔、微软、摩托罗拉、NVIDIA、高通、三星等众多设备及技术合作伙伴表达了对Flash Player 10.1的支持。

HBO、索尼影视娱乐、美国有线电视网、维亚康姆、华纳兄弟等公司也纷纷为Flash内容在移动设备上播放做好准备，以便在小屏幕上提供最佳的体验。

移动版Flash Player 10.1进行了全面优化，用户在横向和纵向显示模式下都可欣赏到丰富的Flash内容。借助智能缩放功能，用户可在全屏模式下查看。当设备转换到屏保模式时，休眠系统会让Flash Player自动减缓运行速度，降低对电量的消耗。自动内存压缩技术也声称将减少高达50%的内存占用。当有电话呼入或从浏览器切换到其他功能时，Flash Player会自动暂停，一旦用户切回浏览器，Flash Player又会从暂停处继续开始播放。P

硬件店

丁俊晖代言毕升电纸书

2010年7月15日，北京万物青科技有限公司在北京昆仑饭店召开主题为：“俊毕升晖”——毕升电纸书战略发布会暨体坛巨匠斯诺克王子丁俊晖先生代言签约新闻发布会。向国内媒体首次曝光即将上市的毕升电纸书新品500T、500TW等全新型号电子墨水阅读器，同时正式宣布由被誉为“斯诺克王子”的丁俊晖代言全系列产品。“号召每一个人节约地球上可使用的资源”在新闻发布会上丁俊晖真诚地说道。之后万物青总经理常涛致辞，为低碳战略绘制了美好的愿景，并讲解其品牌战略的重要布局。同时，常涛与丁俊晖共同开启了象征低碳新征程的签约仪式。最后常涛与丁俊晖彼此互赠礼物，常涛将环保型500TW电纸书赠予丁俊晖，丁俊晖则以亲笔签名球杆作为回赠礼品。



常涛与丁俊晖互赠礼物

华硕与B&O合作发布NX/N3系列旗舰影音本

2010年7月6日，华硕与顶级影音品牌Bang & Olufsen合作发布了NX90及第三代N系列影音旗舰笔记本电脑，并邀请著名钢琴家赵胤胤到现场进行演绎。NX90这款机型运用了抛光镜面铝材质打造整块面板，并采用在屏幕两侧分立的翼式音箱和全球首例双触控板的设计，其扬声器由Bang & Olufsen首席设计师David Lewis亲自调校。NX90及全线N3系列新品采用Intel酷睿i3/i5/i7处理器平台和USB 3.0技术，并应用了由华硕研发，并获得B&O ICEpower音效系统级别认证的一整套华硕“美声大师”Sonic Master音效设计方案，力求打造出前所未有的笔记本音响表现。



从左至右为华硕中国副总赖裕文、斯坦威全球代言钢琴家赵胤胤、华硕中国副总郑威

三星蓝光万人试用大行动

近日三星光存储在京召开蓝光策略发布会，会上，三星半导体ODD部门中国区总经理金鏞圭先生正式宣布，将在全国范围内开展名为“我爱高清，三星蓝光更精彩！”的万人试用大行动。8月28日之前，消费者可在签订协议之后以299元的试用价格获得市场价为599元的三星蓝光康宝SH-B083的试用权，在活动结束之后试用者可根据自身情况退回产品或继续使用。也就是说，参加此次活动的消费者仅用299元即可拥有一台三星蓝光康宝。本



三星光存储中国区总经理金鏞圭与北京金捷诺科技有限公司总经理徐广平（右）

次试用活动的三星SH-B083采用金属质感的钢琴烤漆设计和镜面反光面板设，在同类产品中不但外形出众，性能上也十分优秀。三星SH-B083支持8X BD-R和BD-ROM读取、16X DVD+R/-R和48X的CD-R刻录，同时支持单层25GB和双层50GB的蓝光盘片。

Tt Armor A90游戏机箱面世

曜越科技Thermaltake（Tt）推出了一款主要面向游戏玩家设计的Armor A90机箱，兼顾美观、散热、静音和易用性。机箱通体黑化设计，尺寸为502mm×210mm×515mm，重8.2KG，由几何图形构成的棱角分明的面板游戏元素十足。机箱采用纯金属托架固定前门，通过磁铁控制其自动闭合。Armor A90机箱配备了大量设备扩展位，均采用免工具安装的扣具设计，内部空间宽敞。机箱前方和后方各置有一枚120mm、1000r/m风扇，顶部带有200mm、800r/m风扇。机箱采用电源下置设计，并提供了可调式电源支架和挡片，将电源作为一个独立的散热体系，也使机箱的重心更加稳固。另外，Armor A90机箱设计侧面透明窗口、针对水冷管的固定卡扣，另外还有USB锁扣、大面积加圆角设计的底座、机箱内部隐藏滚轮设计等人性化设计细节，相信会受到游戏玩家的欢迎。



华硕99元键鼠套装引关注

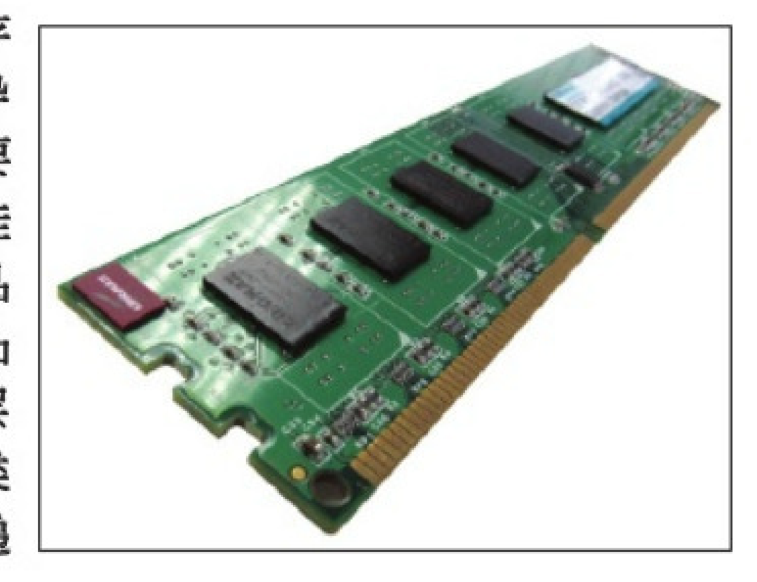
华硕即将在入门级价位上提供一款高性价比键鼠套装“雷霆战舰”，拥有出色的外形、手感以及性能。鼠标重量适中，分辨率达到1000DPI，采用高品质材质和人体工学设计，按键回弹清脆及时。雷霆战舰键盘持防溅水设计，按键弹力适中，空格键采用了平衡杆结构、防断裂设计，镭雕键帽技术，使得键帽字体更持久耐磨。更符合人体工学的S型键帽设计，可有效减缓使用者疲劳。





KINGMAX内存采用纳米散热涂层

KINGMAX内存率先将纳米散热技术导入超频内存模块，主要是利用纳米化的极细硅质，嵌入填平光滑物品表面的极小孔隙，浮凸于物品表面，形成一层微薄光滑且抗力高的类钻石层，提高热传递速度。此外，纳米散热还具备有高穿透率与反射率(抗紫外线与红外线)、防热、散热、耐化学酸碱、抗盐雾、抗磨损、电气绝缘、拨水性等特性。纳米散热技术能够取代散热片的散热功能，提高散热效能达到9.5%，可以省去加装散热片所带来的成本、体积和重量，让内存本身更加轻薄，符合内存轻薄、高效能的市场趋势和低碳、节能的环保要求。通过最新的高科技纳米散热技术，KINGMAX领先业界推出了目前业界频率和单根容量最大的4G DDR3 2400MHz双通道超频内存，达到了每秒19.2GB的超高带宽。





软件圈

微软应客户要求延长降级到Windows XP期限

微软在7月宣布，在整个Windows 7技术支持生命周期内，用户都可以将系统降级到Windows XP专业版。根据原来的计划，Windows 7发布18个月后，或Windows 7 SP1发布后用户将不能把系统降级到Windows XP专业版。微软7月12日发布了β版Windows 7 SP1。微软发言人布兰登·列布兰克（Brandon LeBlanc）7月12日在The Windows Blog上发表文章称，“企业客户向我们反馈称，取消用户降级到Windows XP专业版的权利将会造成混乱。鉴于降级权利主要针对预装Windows 7的PC，管理具有不同权利的PC组成的混合环境是一项艰巨的任务。”为此，微软决定，在整个Windows 7技术支持生命周期期内，用户都可以将系统降级到Windows XP专业版。但这并不意味着微软将延长对Windows XP的支持。Windows XP SP2支持期将于7月12日到期，迫使想继续使用Windows XP的用户升级到SP3。尽管长期以来一直受到消费者和企业青睐，Windows XP SP3支持期将于2014年4月份到期。

2010VR盟主颁奖典礼发动视觉盛宴

7月2日，中国3D/VR界奥斯卡盛宴——2010大中华区VR盟主大赛选拔赛颁奖典礼在北京国际会议中心隆重举行。来自两岸三地高校的创意界、数字技术界、新闻界的来宾及入围的25组选手出席了此次爱迪斯通举办的VR盟主颁奖礼，活动主办方爱迪斯通的CEO吴明勋、3D技术的领导品牌法国达索系统大中华区总经理王皓峰亲临VR盟主大赛现场致辞。爱迪斯通和达索系统共同发起的VR盟主大赛以选拔和培养3D/VR人才为宗旨，从2003年至今，已成功举办了六届，吸引了海内外众多的3D/VR爱好者的热情参与，在业内已具有较高的知名度和影响力。随着VR盟主选拔赛逐年推广，得到越来越多企业的密切关注。





晶合快评

唐骏的学历，忽悠了谁？

■晶合实验室 鼓楼

唐骏的名字在IT圈很响亮，算得上是中国职业经理人的代表人物。其简历表明留学过日本和美国，有“打工皇帝”之美称，曾任微软（中国）有限公司总裁，2004年以“微软（中国）终身荣誉总裁”身份从微软退休，并以260多万股股票期权出任盛大集团总裁，2008年则以身价10亿元跳槽至新华都集团，可谓风光一时。

这么一位正值盛年的知名公众人物，却在2010年夏天遭遇了“学历门”事件，一时成为“反面”焦点人物。“学历门”的起因是这样的：2010年7月1日，方舟子在其微博上指出：“唐骏的‘加州理工学院博士学位’是假的，是不是也要大家跟着复制如何造假？”他的证据有二：“一.加州理工学院计算机系校友名单中没有此人；二.美国大学博士论文数据库中找不到此人的论文。”

唐骏对此回应是指方舟子“先造假再打假”“我没有在任何时刻、任何场合告诉过别人说我是加州理工学院的博士。”唐骏声明自己的博士学位是在美国Pacific Western大学（西太平洋大学）获得的。

西太平洋大学是什么学校？方舟子很快给出调查结论，原来这所大学“是一家著名卖文凭的野鸡大学”，并提供多项证据。7月12日，唐骏临时爽约第一财经的晚间节目《财经夜行线》录制，称不是出面解释的合适时机。

至此，唐骏的“学历门”事件达到了戏剧性的高潮。

假文凭这个东西，不算什么新鲜玩意儿。大街上牛皮癣样张贴的小广告里，“办证”业务中重要的一项，就是办各种文凭。

不过，只要有对文凭的渴求，就断不了对假文凭的需求。1946年，买个假文凭蒙事就已经是社会风俗，钱钟书在那一年创作的小说《围城》里写了这么位“与时俱进”的留洋绅士方鸿渐：在欧洲留学四年换了三所大学，都读不出来，于是买了个不存在的克莱登大学哲学博士学位算作留学成果。方鸿渐并不觉得拿个假文凭有多丢脸，在他看来：“这一张文凭，仿佛有亚当、夏娃下身那片树叶的功用，可以遮羞包丑：小小一方纸，能把一个人的空疏、寡陋、愚笨都掩盖起来。自己没有文凭好像精神上赤条条的，没有包裹。”

不知道唐骏先生是不是因为精神上需要包裹，所以要一个文凭，而且此文凭还必须是外国大学的文凭，才能将身份包裹得金光灿烂？

唐骏如此自辩：“你可以蒙一个人，如果把全世界都蒙了，就是你的真诚蒙到了别人。你欺骗一个人没问题，如果所有人都被你欺骗到了，就是一种能力，就是成功的标志。”

就是说，尽管唐骏拿的是假文凭，但他的能力让大家认为他的确是有这大学博士的能力，那么他是成功者，这文凭真假也全然没有关系。

这种逻辑，很自洽很完善很——狗血。

假的就是假的，不管是什么原因，都不能原谅。因为假药害死人，假币扰乱经济，假文凭则毁坏了整个社会的诚信体系。不管唐骏现而今是怎样的功成名就，他有一张假文凭是不争的事实。这份假文凭，在他简历中清清楚楚写着，被当作他职业经理人能力的一个证明，在盛大公司向美国SEC递交的IPO报告书中，在他的自传体图书《我的成功可以复制》中，成为一道亮丽的风景。

中国职业经理人的代表人物，难道就是如此?

好在唐骏“学历门”事件爆发后，多位娱乐界、商界、学界的名人纷纷“自我人肉”，低调修改其在网上的名人简历。7月9日夜间，蒙牛乳业在港交所发布澄清公告，称其执行董事丁圣只是在南开大学工商管理专业进修，并未获得工商管理硕士学位。


越活越年轻的林晓姐姐

这总算让大众看到了一点社会的良知存在。

曾经社会上用人，是唯出身论，而后便奔向“唯学历论”，似乎一纸学历，便能带来终身光环以及无限钱程。新世纪后用人机制演变为“唯名校论”——于是家长们从幼儿园开始就要为孩子选择名校。现在则是“唯洋文凭论”——美国“野鸡大学”在中国发现了巨大的市场，和当地大学甚至名校合作，利用名校效应以及中国学生对外国学校及教育体系的不熟悉大发不义之财。

“海归”回来多了，方鸿渐之类的人物就会露出马脚；光环委实亮丽了，唐骏身上的阴影就显现出来了端倪。公众希望有朝一日社会用人的准则回到唯能力论的正确方向上来，那么我们拥有自己的比尔·盖茨就不是什么梦想，学习也将恢复它提高自身素质的本源上来。

对学历的顶礼膜拜到此可以休矣。

小心美国的野鸡大学

野鸡大学英文里通常被称作Diploma mill（文凭磨房）或Degree mill（学位磨房），指一些大学或学院随意向学生颁发毕业证书、学位文凭。这些证书或文凭并不被所在国社会与认证机构所承认。

美国的野鸡大学最多。识别野鸡大学的最简单方法是，登陆美国教育部高等教育办公室——U.S. Department of Education’s Office of Postsecondary Education，搜索该机构发布的The accreditation database（资格评估数据库），这里可以找到符合资格的高等教育机构。另外，也可以搜索List of unaccredited institutions of higher learning（未获资格的高等教育机构名录），在这里能看到很多震耳欲聋且新鲜有趣的大学名字，比如“美国国家大学”。当然这个list里还包括了我们这几日看得很眼熟的“南太平洋大学”、“国际太平洋大学”和“国家太平洋大学”等“太平洋”系列。P

漫画作者：SUNS



《绿色征途》资料片各系统深度解析

《绿色征途》首部大型资料片“出骑制胜”已于7月31日正式推出，资料片中包含了全新“战骑驯养”玩法、庞大的“符文”搭配组合系统、新手扶持计划，以及新130系列套装；同时，掉宝副本、穿越门等功能进行了大规模优化，增加宝物产出；此外，开放了所有玩家最最期待的“跨区旅游”玩法，将对现有各区格局产生重大影响！

《绿色征途》资料片“出骑制胜”包含的这些新玩法给玩家带来了哪些新体验？新功能是否有吸引力？该资料片是否会对现有平衡造成影响？在该资料片正式推出前，巨人网络特别邀请了数位《绿色征途》资深玩家，深入《绿色征途》资料片内部测试服务器，进行了长达一个月的体验。现在，他们将为所有玩家带来最详实、最严谨的《绿色征途》资料片“出骑制胜”深度解析报道。

资料片背景

《绿色征途》资料片“出骑制胜”讲述了一个美丽传说：远古时期，仙、人、魔三界相互接壤，仙人与凡人、妖魔素有往来。后来因三界数年混战，创世主关闭了三界通道，但众多仙人的战骑——珍奇妖兽因贪玩遗留在人间。经过数千年来勇士们的不断探索，在某个极其隐蔽的森林，发现了这些强大妖兽的足迹！上古妖兽实力强悍的而且性格桀骜不驯，人界高手经过多年尝试，终于成功驯服一头上古妖兽！但妖兽一被人类降伏，原本寿命近百万年的寿命就会出现逐渐衰老现象。作为它的主人，一定要好好喂养，使它青春常驻！当妖兽被驯服，心甘情愿成为人类的战将后，也会给其主人的实力带来大幅提升。一时间，寻找、驯服一头强大的上古妖兽，成为《绿色征途》大陆上高手们争相追逐的时尚！



《绿色征途》“出骑制胜”资料片除了全新“驯服、喂养妖兽”玩法外，还给玩家带来了规模庞大的“符文”组合系统。

符文系统最早出自“大菠萝”（暗黑）系列，《绿色征途》资料片将其与现有装备系统完美结合，既各成体系，又互为辅助。玩家可通过收集符文，通过个性化搭配之后，延伸出数百种组合方式，使个人能力得到极具个性化的提升。

“符文”系统的推出，全面更新了《绿色征途》现有装备系统。此外，130系列紫薇套装也同时正式登场，为玩家带来炫酷拉风的战场新体验。

主线任务

《绿色征途》资料片中新增的主线任务绝大部分与“新战骑”有关，通过主线任务一步步的引导，前往与新战骑相关的NPC以及地图，就可以了解到如何捕捉、驯养新战骑，以及了解新战骑将会给自己带来哪些好处。



一、主线任务

任务名称：出骑制胜

任务等级：90级（到达88级时系统会自动弹出任务提示，未到达88级不弹出任务提示）

任务流程：捕马→相马→驯马→寻马

任务详解：

1.捕马

当玩家到达88级后，系统会自动弹出“出骑制胜”任务提示，接受任务后自动获得捕兽索（抓取新坐骑需要达到90级），然后根据任务提示前往相应的任务场所，成功抓取后自动完成任务。

2.相马

在完成了捕马任务后会弹出相马任务提示，接受任务后查看“新战骑”系统的图文帮助，随后回答关于“新战骑”的相关问题

（资质、加成、品种、技能、寿命等），全部回答正确后完成任务。

3.驯马

在完成了相马任务后，将进入驯马阶段，接受驯马任务后会获得一个经验丹，通过该任务玩家可以了解到经验丹的作用和升级后会获得的属性。

4.寻马

通过前面的任务了解到“新战骑”相关的大部分内容之后，这里将会告诉玩家新战骑的产出途径，接受任务后将会引导玩家前往新战骑相关的日常任务NPC，任务完成。

该任务最大的特点就是人人达到任务要求等级之后即会自动弹出任务提示，引导玩家领取任务。随着任务逐步完成，即可了解新战骑相关的所有玩法：如何寻找新战骑、如何捕捉、如何驯养，以及新战骑将会给玩家带来哪些帮助等。



二、日常任务

资料片“出骑制胜”推出后，也相应的增加了一个日常任务——新坐骑培养相关。玩家通过完成这个日常任务，来提高新坐骑成长经验，使得新坐骑不断成长。

任务名称：马匹经验丹任务（该任务名称为测试服务器中使用，正式推出时可能有变化）

任务领取级别：90级以上（包含90级）

任务时间：每天一次，全时段（0:00至23:59分）

任务领取人：神秘驯养师

任务详解：

1.拜访“神秘驯养师”，领取该任务

2.根据任务要求，去击败50个任务怪即可完成任务。

3.击败任务怪后，回到神秘驯养师处即可完成任务，获得马匹经验丹。

任务非常简单，领取任务后前往任务怪地点，击败任务怪即可完成任务，总共花费时间大约在15分钟以内，不会对玩家造成什么负担。而通过这个任务，将获得的马匹经验丹喂养给自己的新坐骑后，即可让新坐骑进行提升，根据新坐骑的成长方向，某些方面的属性有所提高。

从整个任务系统来说，《绿色征途》新资料片中包含的任务量不大，只推出了引导任务——帮助玩家了解资料片中“新战骑”的玩法；新坐骑相关的日常任务——使玩家通过完成任务获得的道具，培养自己的新坐骑。通过主线任务以及日常任务，玩家将会全面了解新坐骑相关咨询，为日后自己抓捕、驯养新坐骑打好基础。

新战骑驯养系统

《绿色征途》新资料片“出骑制胜”中最大的特色就是“新战骑驯养”系统。在该系统推出前，《绿色征途》现在已有3款普通坐骑：30级白龙马、50级战马、90级赤兔马；1款特色坐骑：全区限量版“地狱战马”。前3款坐骑比较常见：凡是达到30级的玩家，只要完成抓捕白龙马的小任务后，即可将其作为自己的坐骑；50级战马需要玩家去击败Boss“山大王”后才能获得。这两种马匹唯一的区别就是白龙马只增加移动速度，不能坐在马上释放技能，战马不但增加移动速度，而且可以在马上释放技能。90级赤兔马除了增加更多的移动速度，可以在马上释放技能外，还会给主人增加一定的属性值（某项属性值、物攻、物防、魔攻、魔防、生命值、魔法值）。“地狱战马”是曾经“搜集宝石换限量坐骑”活动送出，全区仅有1888匹。



随着大家等级普遍提高，目前游戏中已有的3种常见坐骑已经远远不能满足玩家的需求，放眼望去《绿色征途》老区几乎清一色的赤兔马，非常统一，如果只是单纯的推出一款更高等级的坐骑，很难吸引玩家的兴趣。现在，《绿色征途》新资料片“出骑制胜”推出的不仅仅是4款全新坐骑，而且围绕新坐骑产生了一系列全新玩法。

新坐骑共有4种，从外形来区别的话分为：马、龙、虎、豹。从特性来说，由于这些上古妖兽被人类降服后，都会受到主人的影响，寿命大大缩短，当这些妖兽即将接近寿终正寝时，需要通过特定的道具来给这些妖兽延寿；新坐骑同样会给主人带来的加成效果（属性值、物攻、物防、魔攻、魔防、生命值、魔法值）；随着新坐骑的成长，属性值会根据成长倾向得到一定的提高，此外，新坐骑还会

领悟出某些技能，通过消耗灵气的方式释放这些技能，灵气在每天24:00恢复。

当所有玩家达到88级以上时就可以自动收到“出骑制胜”任务提示，到达90级时才能捕捉，根据任务提示一步步完成后，即可获得一匹新坐骑，也就是说所有达到等级的玩家，都可以通过完成任务获得一匹新坐骑，由于是任务赠送，属性方面并不是太优秀，如果不满意系统赠送的这匹坐骑，通过之前的引导任务就可以了解到应该如何去捕获一匹新坐骑。



“新战骑”获得的方式类似“白龙马”的获取方式，不知是返璞归真，还是策划团队觉得这种强大的坐骑应该让玩家征服后才更有荣耀感。玩家都可以通过三种方式来获取新坐骑：一是通过完成主线任务，获得系统赠送的一匹新坐骑；二是每隔固定时间，在本区某一地图刷新后，玩家前去捕捉；三是每隔固定时间，在各国边城刷新，玩家前去捕捉。其实通过主线任务，几乎所有玩家都可以在第一时间体验到新坐骑带来的感受；第二种、第三种新坐骑的产出方式，是为了满足要求更高的玩家。在资料片推出初期，由于第一时间主线任务已经普及了新坐骑，可能需求量并不是特别巨大，不过通过另外两种抓捕妖兽的方式，可以满足部分追求更高的玩家，最终所有玩家都可以通过逐步更新的方式，获得属性更加优异的新坐骑。

新坐骑的推出，给游戏增添了全新玩法，给玩家带来了新的追求，也给玩家带来更炫更酷的马匹外形、各项属性加成，以及新坐骑独有的马匹技能，在新资料片推出后，跨下骑着一匹全新坐骑是相当拉风的事情。犹如电影《阿凡达》中，主角降服妖兽“魅影”后，号召力大大提高，成为人人崇拜的领袖！通过《绿色征途》新推出的这4款新坐骑，普通玩家也可以获得巨大的成就感！

符文系统

《绿色征途》资料片“出骑制胜”中，除了全新的“战骑驯养”系统外，另一大主要玩法就是这个“符文”系统了。很多老玩家在听到“符文”这个词时，会立刻联想到“大菠萝”中的“符文”系统。对！没错，《绿色征途》中新推出的“符文”系统与“大菠萝”中的“符文”系统有些相像，但又不是完全生搬硬套，结合了《绿色征途》特有装备系统之后的“符文”会给玩家带来哪些惊喜呢？

“符文”到底是什么？新装备？新技能？新装备升级方式？当然，这些理解都不正确。准确来说，《绿色征途》资料片中新推出的“符文”系统是介于这几者之间的一个系统，玩家可以通过将不同“符文”进行搭配，获得各种不同的个性化效果，可能是增加某项属性点，可能是增加物理或魔法攻击，可能是增加物理或魔法防御，还有可能是增加一项特殊技能！ “符文”系统主打的特色就是：一千个玩家，就可以有一千种个性组成方法！“符文”系统介入后，玩家在PK中就可以获得更多的变数——双方的装备差距很小，但由于玩家在装备上给自己搭配出了不同的“符文”效果，从而增加不同的属性，极有可能会因为某个特色的“符文”组合，赢得PK胜利。

既然资料片提出全民都可以享受“符文”个性组合玩法，产出途径当然很多。通过参与内部资料片测试服务器统计的数据：杀怪、打Boss、掉宝副本等方式都会掉落一个道具，收集到一定数量的道具后，可以去NPC处兑换不同的符文，然后将符文根据排列组合镶嵌在装备上后，即可获得“符文”效果。



这里我们举个小例子，当你看完之后就可以很容易“符文”系统到底是怎么玩：将收集到的道具去兑换成不同的符文，例如符文A、符文B、符文C、符文D……符文Z等等，如果想获得“哥的眼神秒杀一切”符文效果时，需要的是符文H+符文D+符文E，将这3个符文按顺序（一定要按顺序！）插入装备后，即可获得“哥的眼神秒杀一切”效果；如果想获得“我是凤姐我怕谁”符文效果，需要符文B+符文T+符文S，按顺序插入装备后，即可获得“我是凤姐我怕谁”效果……

“符文”系统绝不只是简单给装备附加某些随机属性而已，事实上，它是一个庞大的个性化玩法——通过不同符文搭配方式，插在不同装备上，获得不同的个性组合效果。对玩家来说，需要掌握庞大的符文搭配方式有些困难，其实大可不必担心，因为游戏中并不是直接产出各种符文，而是通过道具兑换的方式，获得不同的符文。如果想在某个装备上得到某种符文效果，可以先问问别人是如何搭配的，问清楚之后去兑换相应的符文再镶嵌，这样可以确保准确性。不过总是不断追随别人脚步就失去了探索的乐趣，资料片开放初期，在没有比较靠谱的符文镶嵌列表的情况下，很多玩家就像摸石头过河一般，探索各种组合方式，倒也获得了不少乐趣。如果一个不小心就搭配出一个极其稀有或者超囧的符文效果，虽然它可能未必适合你，但是对于探索所获得了这种快乐，是什么也比不上的。如果搭配出某些比较优异的属性加成，不过只是对PK、刷怪带来好处，到底是追求属性优异还是追求新、奇、囧，就要看各位玩家自己的喜好了。

很多人觉得，“符文”系统如果给玩家

带来的提升太多，会打破现有的游戏平衡，造成强力玩家碾压非RMB玩家的现象。个人觉得《绿色征途》研发团队不会推出十分变态的符文组合，根据在内部测试服务器中得到的一些搭配方式，当对战双方都镶嵌了各种符文后的差距，与未镶嵌符文前的差距相比，几乎没有差别，而且早在《绿色征途》推出之初，就已经明确了游戏定位：专为非RMB玩家打造的绿色网游。所以说，本次符文系统依然是秉承为平民服务的风格，让普通玩家也能获得良好的游戏体验。

新手扶持系统

资料片"出骑制胜"推出后，很多新手玩家涌入《绿色征途》，虽然游戏氛围轻松，但低等级玩家想要追上主流等级，与国家大部队一起感受大型团队玩法还需一段时间。为了让低等级玩家可以尽快体验到大型玩法，也为了拉近新进游戏的玩家与现有玩家的距离，通过资料片推出后特别开放的"新手扶持计划"就可以实现。"新手扶持计划"全名叫做：兄弟会，寓意着不管新老玩家，在兄弟会中互帮互助，互惠互利。

新进游戏的低等级玩家可以在NPC"兄弟会总舵主"处领取一个特殊任务，完成后获得一个兄弟会令牌；高级玩家可以在"兄弟会总舵主"处用游戏币"出价"发布悬赏，收购低等级玩家手中的令牌；令牌可以兑换成兄弟会声望，兄弟会声望可以兑换一些稀有的辅助性效果。低等级玩家通过"兄弟会总舵主"，接受某个高等级玩家的"悬赏"，令牌则自动交给该高级玩家，此时，低等级玩家则会获得巨额经验以及该高级玩家悬赏出的游戏币；如果暂时没有高级玩家悬赏令牌，低等级玩家可以把令牌交给系统，同样也可以获得巨额经验，只是没有游戏币而已。通过这种方式，低等级玩家在快速提升等级的同时，也可以通过这个任务从高等级玩家手中获得一定的游戏币来赚钱。

兄弟会功能的推出，既拉近了玩家距离，也拉近了玩家等级。资料片推出前，《绿色征途》中并没有跨区旅游和永久转区功能，



所以各国强弱之分主要在于哪个国家的人多，就会占到很大优势。很多低级玩家被忽略了价值，其实他们都是潜力股，如果一个刚进游戏的玩家由于不清楚该服务器状况，选择了一个比较弱的国家，由于等级跟不上，经常被欺负等原因，渐渐被迫离开这个国家，转而前往其他强国，这对弱国来说是一个非常大的损失。而通过"新手扶持计划"，低等级玩家可以很快追赶上主流等级，有利于巩固国家阵营，让游戏中各国之间的战斗更火爆、更有激情。

一般来说，高等级玩家为了兄弟会声望，都会主动去发布"悬赏"，收购低等级玩家手中的令牌；而低等级玩家则可以通过"兄弟会"任务，轻松赚到丰厚的经验，尽快追赶至主流等级，与国家大部队一起刺探、搬砖、国战，享受大规模PK的乐趣。不过在新区刚刚开放时，大家都处于同一起点，没有新老玩家之分，一旦服务器开放一段时间后，随着主流等级的提高，后进入的低等级玩家就可以通过这种方式来快速追赶。值得一提的是，可以接受兄弟会任务的玩家等级，是随着服务器主流等级不断提高而变化，例如目前该服务器中90级为主流等级，那么80级以下玩家都可以通过"兄弟会"任务来获得巨额经验；如果目前该服务器中主流等级已经提升至120级，那么110级以下玩家都可以通过"兄弟会"任务来获得巨额经验。这种浮动的等级限制，不但方便了新进游戏的低等级玩家，也为部分时间少、没时间做任务得经验的玩家带来极大的方便。

"兄弟会"功能的推出，一来可以帮助新进服务器的低等级玩家快速追赶等级，二来可以让老玩家手中的银子流向低等级玩家手中，实现一种互帮互助效果，让低等级玩家进入游戏后不但认识了朋友，还丰富了钱包。

130紫薇装备

随着资料片"出骑制胜"的更新，新130系列紫薇套装也随新版本一同推出。比起之前最高等级120系列的青龙装备，紫薇装备的数值提升并不夸张，只是略微提高攻、防、血等数值。如果将130系列紫薇套装与120系列青龙装备做对比的话，在同为完美绿色品质0星的条件下，紫薇装备整体数值比青龙装备提高了约2%~4%左右。新装备推出后既没有破坏游戏平衡，同时也给玩家带来了新的追求。

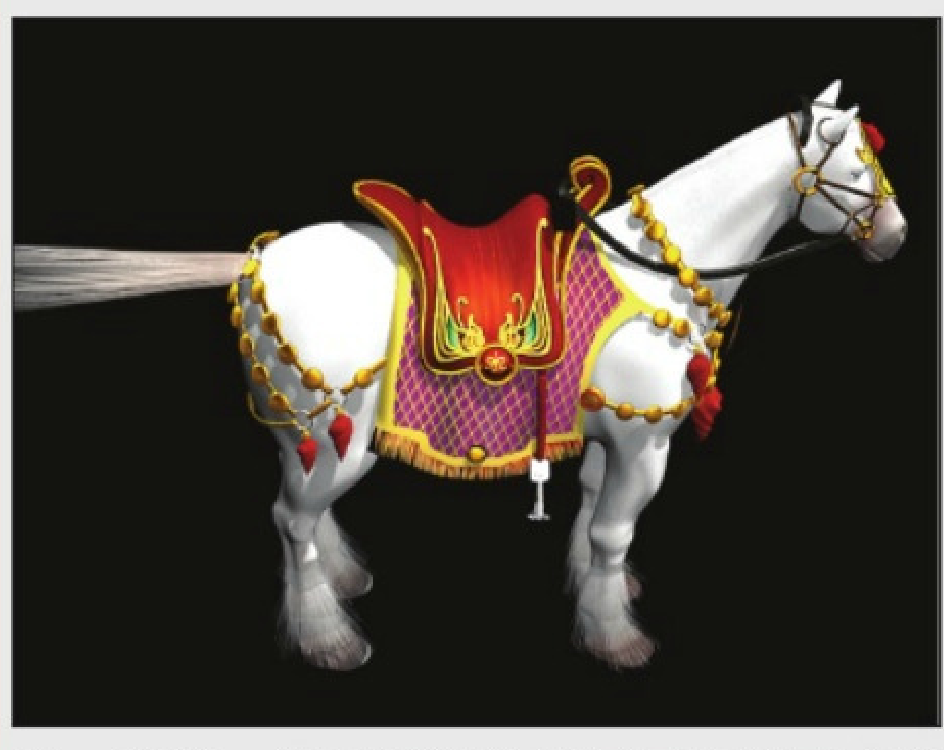
当玩家达到130级时并不是立刻将全身装备更新为"紫薇套装"系列，而是通过逐步更新的方式，逐步将装备更新为"紫薇套装"（即到达一定级别才能装备某个部位的新装备）。在"紫薇"全套装备中，要求等级最低的靴子（需要等级131），要求等级最高的是衣服（需要等级140）。通过这种逐步更新的方式，大大缓解了更新装备对玩家"钱包"形成的压力，不会因为更换新装备，而"一夜回到解放前"。在慢慢提升等级的同时再攒齐合适装备，所以在未到达140级之前，几乎所有的玩家都会选择紫薇套与青龙套混搭激活装备上的灵魂锁链，甚至有些玩家会继续坚持使用已有的青龙套装，当等级到达140级时，再一并直接更新全套紫薇装备。

通过《绿色征途》中自带的"装备星星循环使用"系统和"魂魄石循环使用"系统，可以方便的将原先装备上的星星以及魂魄石"摘"下来，然后再镶嵌到新的紫薇装备上去，使得所有玩家在更换新装备时，只需要付出小小的花费，就可以享受到最新装备带来的提高。

掉宝副本

“掉宝副本”在《绿色征途》推出初期就已经存在，不过在资料片“出骑制胜”推出时进行了较大规模的更新，几乎等于开放了一个全新副本，宝物掉落概率比以往提高了好几倍！如果把优化后的“掉宝副本”改个名字，估计很多玩家都以为这是一个资料片中包含的全新副本。

改革后的“掉宝副本”还是在王城NPC（568,306）逃难的老妇处开启，每天任何时间都可以进入，但每天只能进入一次，副本时间共1小时30分，副本中的Boss、小怪数量是固定的，即使提前清光副本中的所有怪物，也不会刷新出更多的怪物。不过如果你有道具“探宝令”的话，当天可再次进入该副本重新杀怪，“探宝令”一般通过挖藏宝图、打Boss等方式获得。

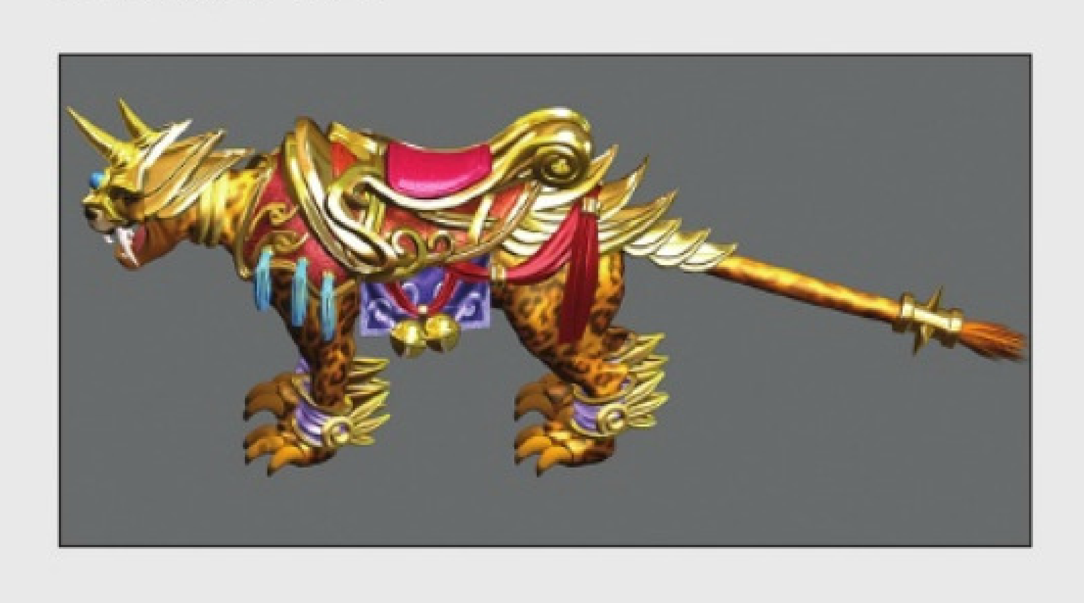


打掉宝副本对玩家的装备要求并不是太高，以综合实力较强的仙战修法来说，战士技能盘古之魂可以抵挡50%对人物自身的伤害，仙术的防御加成很出色，并且还可以与很多状态叠加，虽然攻击并不是太强力，但是对付掉宝副本中的各个Boss来说还是比较轻松的。当然，并不是说仙战是最好的副本职业，其他职业也有其他职业打副本的妙处。俗话说得好，师傅领进门修行在个人，各玩家有对各职业的独到见解，自己觉得合适就行。

整个“掉宝副本”中一共有3个异族精英酋长（绿Boss），蓝色、黄色Boss不可计数，击败从蓝色到绿色Boss时，会掉落大量装备（从白色普通装备到完美绿色装备都有）。掉落这些装备可以通过月光宝盒，不断合成为完美绿色装备自用或者卖给其他玩家，换取游戏币；也可以在王城“装备锻造师”处炼化成晶石，用于精炼装备。在击败第三个异族精英酋长后有可能会出现紫色Boss，紫色Boss可能会掉落灵魂魂魄石，包括异族钥匙。

当集齐70个异族钥匙碎片，找掉宝副本中的NPC“姚识”兑换一个异族钥匙。用这个异族钥匙可以在掉宝副本NPC“逃难的老妇”旁边的NPC“探子”处开启异族宝库副本。这相对于游戏给玩家的另一个副本福利，地面上散落的宝箱可以开出无数物品，包括各类装备、宝石，稀有的时装材料软猬磷在这里也可以获取，还有概率得到灵魂魂魄石。这里还有一个绿色Boss宝库看守者，难度不高，该副本的持续时间为1小时。

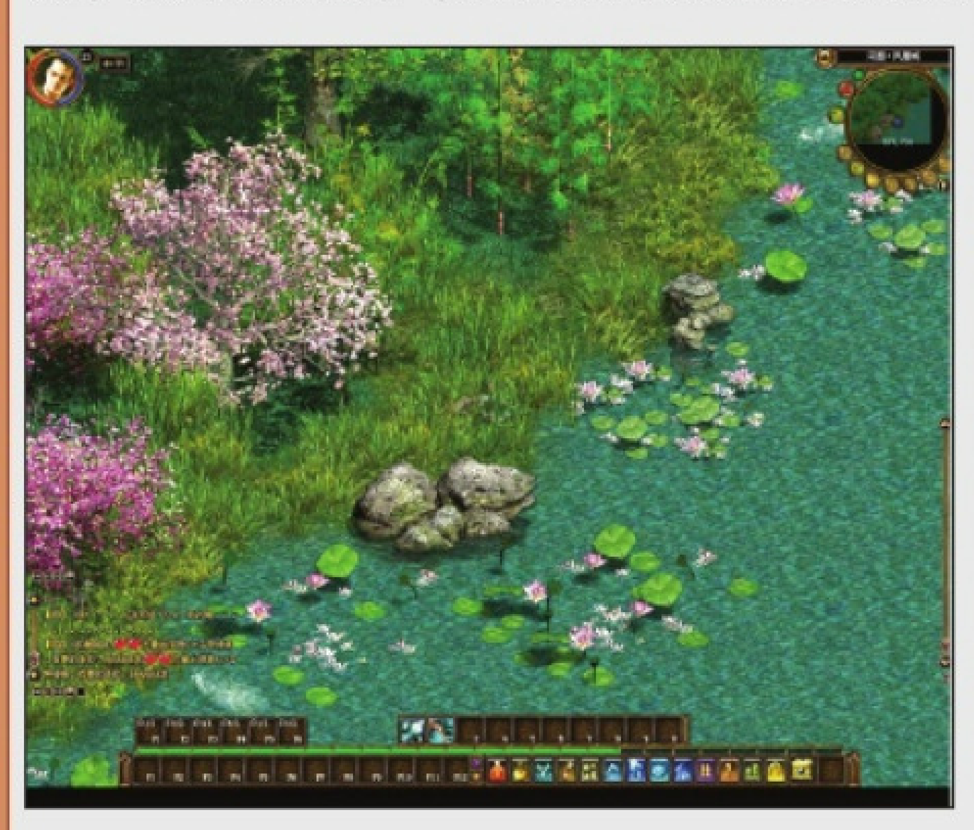
“掉宝副本”几乎可以说是玩家收集装备的主要来源。经过本次优化后，每天进入次数由原先的3次调整为现在的1次，虽然次数减少了，但是原先3次爆出的道具总量，也集中为1次爆出，减少了玩家的重复操作。普通玩家挑战副本需要花费的时间从40分钟到1小时10分之间，“掉宝副本”最大的特点就是掉落极多的道具，可以说除了游戏中已有的各种Boss之外，“掉宝副本”给每个玩家每天一次安全挑战数个Boss的机会，因为在这里不用担心被抢Boss，也不同担心爆出来的东西被别人抢去。总的来说，“掉宝副本”经过优化后，对玩家的吸引力比以前更大了。



穿越门系统

在新资料片推出之前，“穿越门”功能提前放出测试，随着资料片同时正式推出，看来“穿越门”也是《绿色征途》资料片“出骑制胜”中包含的一大功能。

“穿越门”——该功能的名字就很好的解读了其包含哪些玩法，所有玩家都可以通过穿越时空的方式去探险，收获无尽的宝藏！在中立区大地图（605,550）附近有一扇奇异的“穿云门”，踏入这扇门之后，就进入了一个叫古代战场的地方，与华熊、黄中、周郁、华驼轮番大战！可别以为这几个名字是错字哦，因为在《绿色征途》的“古代战场”中Boss就叫这些名字，与它们大战的时候是不是有一种在乱世三国中混战的感觉呢？



目前“古代战场”共开放5层，进入“古代战场”第一层要求的最低等级是80级，第二层要求的最低等级是90级，第三层要求的最低等级是100级，第四层要求的最低等级是110级，第五层要求的最低等级是120级。层数越高，爆出来的各种装备也就越好。每一层中除了各种“三国名将”外，还有各种白色、蓝色、黄色名字的各种小怪，所以玩家在“古代战场”中进行探宝的时候，要小心这些“杂鱼兵”的偷袭。

进入“古代战场”没有时间限制，只要达到要求等级的玩家可以随时通过中立区的“穿云门”进入“古代战场”。击败“穿越门”中的各种怪物时，白色名字的怪物基本不会爆出什么好东西，但攻防极低，不会对玩家造成影响；蓝色怪物虽然爆的道具也不太好，但是偶尔爆出一些“破罐子”，“破

罐子”可能会开出各种道具，如果里面还藏个“金罐子”那就发达了；黄色和绿色怪物会有很大几率爆出各种宝物，例如各种颜色的装备、培训令牌、黄色品质马头、绿色品质马头、各种魂魄石、时装图纸等稀有道具。

看到这里，可能很多人觉得定“穿越门”和“掉宝副本”差不多，都是进去砍怪杀Boss拿宝物，不过区别就是“掉宝副本”比较安全，但是每天只能进入一次，“穿越门”虽然随时可以进，但是由于10国玩家都可以进入，可能会发生抢Boss的现象，所以危险程度相对“掉宝副本”来说高了很多。

不过根据测试情况来看，很多来“穿越门”中打宝的都是普通玩家，也都是抱着一种平安求富贵的态度，只要没有人主动抢怪，一般都是各自清怪，很少有主动进攻他人的行为。

“穿越门”的推出给玩家带来了更广阔的获取道具途径，虽然相对“掉宝副本”来说危险程度高了许多，但是由于不限制进入时间、次数，以及相对来说掉落的质量好等这些特点，“穿越门”与“掉宝副本”的性价比相比不相上下。无论怎样，能为玩家提供更多的打宝途径，对所有玩家来说都是一个利好消息。

跨区旅游

《绿色征途》在本部资料片中，还推出了十分劲爆的“跨区旅游”功能！通过“跨区旅游”，所有玩家都可以随心所欲的穿梭于各个服务器之间，由此带来的影响将大大撼动每个服务器中国家地位！

不过跨区功能开放后，为了限制老区玩家集体跨入新区，对新区造成的潜在威胁，所以玩家在跨区到比自己区晚开的区时，会自动进入“水土不服”状态，在该状态下自身的攻防血都有一定比例的降低，不会因为等级、装备较高而欺负新区玩家。

“跨区旅游”功能推出后，很多玩家担心是不是会出现牛号充当“世界警察”，欺压其他服务器特别是新区的玩家，达到令全服玩家敬畏自己的目的。不过仔细想想的话，在《绿色征途》中充当世界警察是几乎不可能的事。首先就是跨区后会有“水土不服”的负面状态，一定比例的降低了攻防血数值；其次就是游戏本身不变态，不会出现被秒杀和不破防的现象，再强力的角色，也难逃群殴被打倒的命运。所以说除非整个国家一起出动，单靠一个人或者几个人根本不可能来控制一个区甚至多个区的局势。

当“跨服旅游”开放后，各区各国之间结成的阵营联盟，很有可能被他区玩家的介入而产生影响，一个国家同时与三个甚至更多的国家作战也将成为可能。比如A区汉国较弱，没有国家愿意与其结盟，在A区内除了汉国其他国家都有自己的盟军势力，汉国在A区内没有地位，国战只有认输的份。“跨区旅游”的出现可以让A区的汉王联系其他区的汉国，在国战时集体“跨区”来到A区协战，在人数上打到优势，这样使得原本弱小的A区韩国，有实力与其他阵营抗衡；同时，因为各个区国家联盟结构不同，每个区的阵营也有可能会被跨区国家势力之间的摩擦而打破，重新组成一股新势力。例如A区中，楚国与周国是敌对国，B区中，楚国与周国是盟国，当A区楚、周之间交战时，会对B区中楚、周之间的联盟产生影响……在未来，国家联盟之前不光需要看该国在本区中的实力，还要看该国全区的总体势力水平如何。

在其他活动上，外区与本区同国玩家之间也可互相帮助。比如开国运时，一些本区的敌国可能会来骚扰，劫镖砍大臣，出现这种情况，国家领导者就可预先联系外区同一国家领袖，邀请他们跨区来帮助本国守边或者保卫大臣的安全，从而可以达到国家0损失完成集体任务。下次外区的同国玩家遇到类似问题，本国的玩家也可应邀支援，如此礼尚往来，不仅形成一种特殊的友谊，还能够抵御所有入侵强敌。

跨区旅游这个功能的出现，让数十万《绿色征途》玩家能够轻松无阻碍的接触，让游戏从单区激情延伸为所有区的共同的激情。玩法更刺激，更有个性。战术上的诡异多变，也是喜欢军事爱好者理想的模拟指挥平台。最重要的是跨区旅游增进了各区玩家之间的友谊，这才是玩游戏最主要的目的之一。



《绿色征途》“出骑制胜”资料片中包含的新坐骑、符文、130等级装备，对现有玩家还是有非常大的吸引力；通过新手扶持计划，新进游戏的玩家也可以很快打到主流等级，与现有玩家一起互动；而“跨区旅游”功能的开放，对整个游戏的影响也是十分巨大与深远。总的来说，《绿色征途》新资料片“出骑制胜”还是非常值得深入体验一番的。



《星辰变Online》首测全接触

“当鱼跃龙门化身为龙的时候，他便不是鱼，而是龙！他是龙，龙则是不会呆在鱼群中，他需要的而是无限的天空，上穷碧落下黄泉，翱翔九天。”跟随着原文中这句气势磅礴的概言，经过二年多的等待我们终于迎来了《星辰变Online》这部2D版史诗级武侠修真巨作。这款游戏根据原著《星辰变》改编，为大家呈现了一个仙魔争霸、群雄并起的远古修真大路。说到这里，大家已经迫不及待了吧，那么让我们跟随着原著主角“流星”脚印，一步步的去探索这个潜龙大陆中的一切吧。

一、初入潜龙

1.游戏风格

《星辰变Online》采用的是2D游戏系统，在画工方面上，游戏场景采用的是中国古典的山水写实风格，游戏的人物画面也算的上精细，在技能能表现力上，游戏也以写实为主，没有太绚丽的技能表现，但是体现的是最真实逼真的技能效果。

2.灵兽系统

初入游戏，在人物选择完毕后，会跟随着语音的故事背景与主角“流星”的介绍而进入这个玄幻的潜龙大陆，我们出生在原著中著名的云雾山庄，在这里我们能看到其实磅礴的山川美景，以及那功效神奇的温泉。我们跟随着主线任务一路走下去会接触到很多原著中的人物，如连言、翁闲等等。接着，我们会跟着主线任务体验到很多有趣的系统，在游戏中我们会拥有一头灵兽，灵兽可以辅助玩家进行打怪、升级，有的灵兽还可以当坐骑，当然了，第一头灵兽不用多说，肯定是那头非常帅气的黑雕。



人多怪少

灵兽拥有各种独特的技能，并可以设定你喜欢的攻击方式，而且灵兽也分好坏，抓到的野生灵兽可以通过归原丹归原为灵兽宝宝，然后进行鉴别成长，以及灵兽增加灵性来提高成长率，并且灵兽也可以进行飞升、合成来提高灵兽的能力，灵兽合成后还会有记忆传承来来保留以前灵兽的技能。

3.门派系统

在玩家达到10级的时候，便可以进行修真的选择了，在潜龙大陆上修仙的蓬莱仙域分为赤阳、清虚、蓝央三个门派，修魔的紫焰魔域分为血魔、炎魔、阴月三个门派。玩家可以通过在云雾山庄的门派传送石进行选择自己做喜欢的门派。

赤阳门的门派徽记为一轮笼罩在紫气中的太阳，与门派名相呼应。同时，徽记中隐隐透出的罡正之气与赤阳门的修真方式以及性格特点相符。赤阳功注重对身体的修炼，讲究对传统兵法的掌控与领悟。“其疾如风、其徐如林、侵掠如火、不动如山”，短短16字体现着赤阳传承秘法的精髓，而这16个字所蕴含的真谛也被所有赤阳弟子终身追寻。主要为物理系攻击职业。

清虚观的门派徽记由两片祥云构成，体现出清虚修真者追求和谐自然的修行方式。同时，两片相互围绕的祥云隐隐构成太极图样，也体现了清虚观崇尚阴阳调和，顺应天道的处世精神。清虚者淡薄名利、以静修身，善以柔克刚、以静制动。从天到自然之中悟出肉体创伤恢复的他们，是同伴坚实的后盾。主要为辅助攻击职业。



水墨风格的山水风景

蓝央门的门派徽记由祥云状的图案构成，并形成一个火焰的造型。一方面反映了修仙者顺应天道的特点，另一方面也暗示了蓝央门作为武器的一个主要手段——对火的操控。蓝央门人拥有操控大地与火焰的能力，这种能力经过时间的淬炼，破坏性尽显无余。蓝央门人举手投足间，神念升腾，制敌千里之外犹如探囊取物版随意。主要为魔法系攻击职业。

血魔门的门派徽记是一滴滴落的鲜血，同时亦是一个诡异的咒文，凸显血魔门一派诡异嗜杀的门派特点。血魔门历来崇尚自由与领悟，功法传承过程没有特定的形式，唯有意志与精神坚定不移的人才有可能练成血魔魔道。为此，血魔门始祖在创派之初，以自己的元婴炼化出一张拥有意识的魔榜，凡是能够通过考验留名其上之人，才有资格修习血魔秘法。主要为物理攻击系职业。



灵兽大雕属性

阴月宫的门派徽记为一轮紫红色的月牙，与门派的名称相呼应。同时，徽记的造型隐隐与太极鱼相合，体现了阴月宫沿袭了部分道家的处世哲学，但又不拘泥于形式。阴月宫的心法用至阴之力揉入至煞之力，需要阴阳调和，才能完全掌控。主要为攻击辅助职业。

炎魔门，如同一团炙热而有力的火焰在熊熊燃烧，释放者欲望和征服，炎魔门的心法主要以操控火焰为主，用无上的真火燃烧世间万物，用无上真火征服大千世界。主要为魔法攻击系职业。

不管你是修仙还是修魔；修物理系还是魔法系，最后无非是要进行对立的，在仙魔乱舞的大陆，没有一刻不是在战斗，所以选择合适自己的门派将会成为以后战斗取胜的重要筹码，所以一定要认真抉择。


炎京市中心繁华地带

二、探密潜龙

1.任务系统

跟随着主线任务，我们会来到潜龙大陆的首个城市“炎京城”，从这里开始我们已经踏上修真的大路。在这个群魔乱舞的城市，我们可以接到许多的支线任务，以及系统每日任务，对于诸多的任务来说，做任务升级成为了我们的不二选择。

主线任务：作为游戏的骨架任务，必须跟着主线任务一同的走下去。

支线任务：主线任务下的支线，可在做主线任务同时接下支线任务。

每日任务：此为高额的经验和物品奖励任务，每日必做，奖励相当的丰厚，尤其是跑环、五行石任务。

副本任务：在玩家到达炎京城后可开始进行副本任务，此任务主要为组队任务，奖励也算丰厚。

令牌任务：此任务是纯刷怪任务，经验奖励也很丰富。

2.装备系统

在《星辰变Online》中，装备的外形是所有玩家相当期待的一大看点，武器和装备的外形特别的拉风，而且种类繁多适合各种口味。但游戏中绿色以上级的装备是不会通过猎杀怪物获取的，而是通过装备制作以及和与仙魔使者交换所获得。

装备制作：在炎京城中，玩家可以在铁匠处学习到装备制作技能，然后通过各种任务的奖励或者与仙魔使者换取的图纸来进行装备制作，当然装备制作需要大量的矿物原石作为材料，所以采集矿物也要学哦。

与仙魔使者交换：在《星辰变Online》中，猎杀Boss级怪物或者普通怪物时会获得先天妖魂石、成熟妖魂石之类的绿色道具，此道具是与NPC交换装备的物品，换装备所需求的此道具数量不菲，所以大家一定要多多积攒，并且在游戏中也可以通过先天妖魂元、成熟妖魂元等道具兑换此类物品。

10多级Boss能掉落先天妖魂石，10级以上普通怪很小几率掉落。

20以上的Boss掉落成丹妖魂石，20级以上普通怪很小几率掉落。

先天妖魂元2个+1个下品灵石=6个先天妖魂石（云雾山庄仙魔使者附近换）。

成熟妖魂元2个+1个下品灵石=3个成熟妖魂石（炎京城仙魔使者附近换）。

下品灵石的获得现阶段为系统礼品奖励，游戏内如何获得还不得知。

妖魂石不光可以换取装备或者换取制作装备的图纸，还可以在炎京城的分解师那里分解出晶石，分解出的晶石是做五行任务用的，而且五行任务奖励经验很高。

妖魂玉也是用来在仙魔使者处换取装备的。妖魂玉获得方法用①成丹妖魂石在炎京城仙魔使者换箱子开出来。②刷30级的怪也会掉的。③20级的城南FB打通以后也可以得到。

3.战场系统

既然是天魔混战，怎么能够没有战场系统，但是战场在哪里呢？听我慢慢道来，在《星辰变Online》中一个大区分好多个频道，在右上角地图边上有一个频道选择菜单，有的频道为PvP频道，有的是PvE频道，也就是说，你在PvP频道中你只要出城做任务，你就可能被敌对势力所攻击。而在PvE频道是不可以随意攻击的。这对于喜欢玩战场的和喜欢做任务的玩家合理的进行了分化，你可以不必发愁跑任务的时候被敌对势力所攻击，你也可以进入PvP频道杀个痛快。

不管在那个频道，玩家如果死亡后，身上没有绑定的东西是会随机掉落的，也就是说，物品栏里只要是不能够绑定的东西，在你死亡时都有可能会掉落，所以大家出去做高难度任务或者PvP的时候一定要安排好自己的物品。

三、潜龙特色

1.天劫系统

在玩家等级达到20级的时候，会遇到第一次49天劫，这也就是说玩家通过这次天劫会进入修真的大道，就是金丹期。此次天劫比较简单，前二次天雷很容易过，第三次天雷大概一半血左右，最后一次天雷在3/4血左右，所以看好自己的血，吃药就肯定能顶过，顶过后就可以进入金丹期。因为封测并没有开放过高的级数，所以游戏后期估计可能还会有99天劫等等。

2.亲密系统

在《星辰变Online》中有婚姻和结义系统，每个好友都有一定的好友度，只有到达一定的好友度才可以结婚和结义。好友度是通过组队一起猎杀怪物而获得的，并且在一个队伍中，当好友完成任务的时候你也会有经验奖励，好友度越高获得的奖励也越高。而且好友交任务时即使大家不在一个队伍、不在一个地图都有经验可分，所以组织固定队伍，增加好友度是快速升级的好办法。

四、结语

《星辰变Online》作为国内自主研发的2D武侠修真类网游，在尊重原著的前提下给我们呈现了一个时空虚幻的武侠修真世界，玩家可以一步步的跟随着原著主角的成长经历去探索这个未知的修真大陆。对与玩家来说，这样的游戏经历也会让人觉得故事相当的紧凑，不会产生任何的迷失感。现阶段由于游戏开放的级别限制，我们只能体会到修仙的开始，并不能体验到飞升仙界以至于神界的那种气势，所以《星辰变Online》肯定会带给我们更多更有趣的修真体验，那么我们一起期待着那破碎虚空、神游宇宙的时刻吧！


蜘蛛坐骑和白飞虎坐骑



龙之谷
——今夏最热卖3D动作革新大片

身随心动，自由冒险。2010年3D动作网游革新之作——《龙之谷（Dragon Nest）》，可谓集酷爽战斗体验、梦幻的画面效果、无锁定革新操作方式以及激烈的PVP对抗于一身的动作大片。正如同《指环王》这样的魔幻动作大片，在恢弘的音乐与雄伟的场景衬托下，勇士们与黑暗力量在对抗时所挥洒的智慧与勇气，总是能惹得观众大呼过瘾。没错，动作片，要的就是酣畅淋漓。

酷爽战斗体验
震撼的游戏视角

《龙之谷》作为动作大片，带给玩家的体验绝不是轻松的剧情片，而是真刀实枪的魔幻动作片。《龙之谷》采用与人物视线基本平行的类FPS视角，这种追身视角很容易使你产生直面怪物时的临场感和压迫感。你会更多的从你控制的人物的角度出发进行思考和计算。所谓身随心动，约莫就是这个境界。

这种视角在视觉上的冲击力还表现在事件的突发性上。如果采用俯视视角，基于你对全局的把握，一切都是可预见可准备的。这样就很难做出具有冲击性或者紧张感的视觉效果。电影中突发性的死亡总是能让观众屏住呼吸，因为导演们明白，当人物突然被一把冷箭刺穿的时候，那种紧张的情绪是最容易散播的。《龙之谷》收缩了角色的视野范围，你控制的角色背后以及侧翼视野比较有限，所以从你背后和侧翼袭来的敌人就会带有突然性。毫无预见的攻击往往给玩家带来莫名的紧张感，而这种紧张感就是动作电影所追求的一种境界。而此时，Master说过，用你的心去感受敌人的存在。



酷炫华丽的游戏技能



动作游戏中最重要的元素，就是流畅而华丽的技能。《X战警》最让人津津乐道的就是每个人不同的特殊技能，金刚狼再生和精钢爪的强力技能让无数观众惊呼。

《龙之谷》主人公们的技能大致是15~20个。考虑到增加的转职系统，角色的技能数量大概是200~250个。

《龙之谷》的世界流淌着华丽的血统，这也意味着在游戏中，技能的配备也必须是华丽的。除了主人公的各种技能，就连Boss的技能也必须相当有范儿。我们来提前目睹一下最新40级的超炫技能。

蔚蓝的天际出现无数个黑色旋涡，掉下无数个蛋状陨石，法师漂浮在半空中。这类似RPG才有的强力魔法攻击却是出自一款动作游戏，的确华丽。



牧师的这招有点霸王，范围攻击的同时自己还能四处走动。Boss被结界折磨得叫苦不迭的同时，牧师还能在旁边虐个小怪。（你老大都那样了，还不赶紧自己逃命）牧师的新招绝对是副本或者PK中的大杀器啊！



弓箭手MM的新技能，蓄力后向天空引出一发利箭，落下后自动追击区域内的敌人。这如同樱花飘落般的绚丽，就像《死神》中的招式樱花散落一样，在你迷恋其华丽的同时夺走你的魂魄。

战士的新招是旋风斩的升级版！飞沙走石，杀气无穷。周围的怪就倒霉了，原本只想在旁边打个酱油做个俯卧撑来着，结果全被拉进去成五花肉了。犀利啊！

无锁定操作
无锁定攻击VS锁定攻击

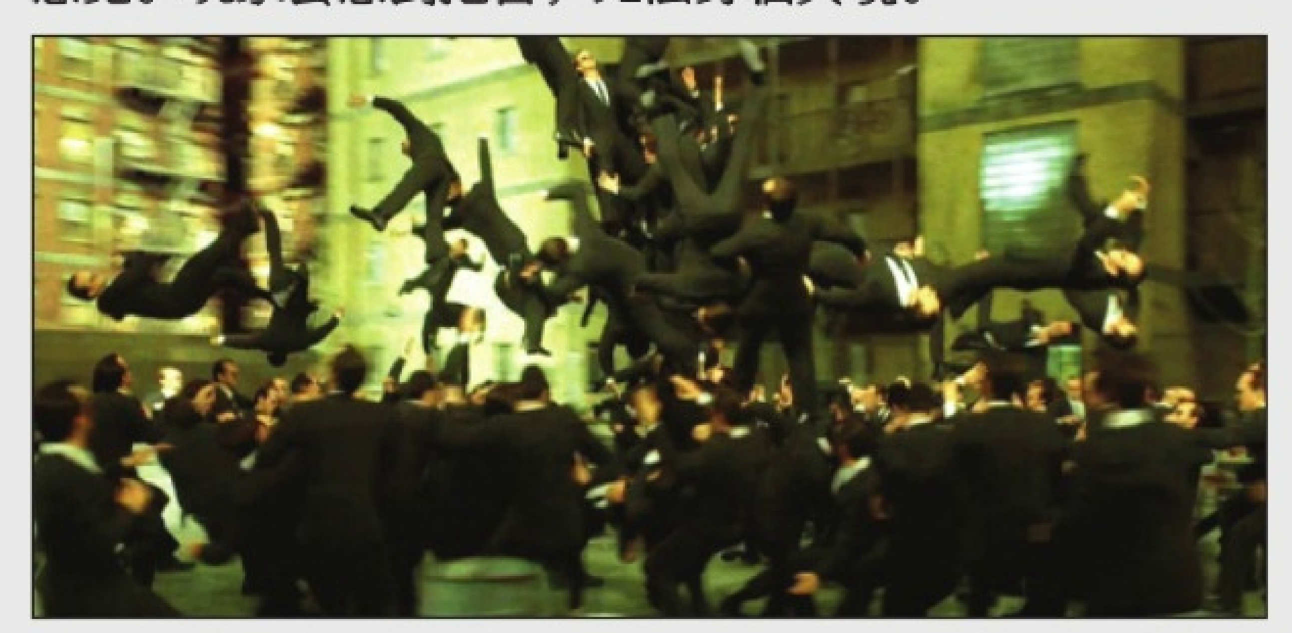
无锁定战斗，是指玩家可以在同一时间、地点，对攻击范围内的一个或者多个怪物进行攻击，通过华丽的连招，让玩家真正地感受到一骑当千的快感。

《龙之谷》给我们带来了革新的无锁定3D动作网游，其无锁定攻击模式让人想起周星驰电影《功夫》中，星爷转职之后将无数斧头帮打手海扁至半空中的那一幕大概可以在《龙之谷》中实现，只不过这次穿着黑西装的打手们换成了怪兽。当你基于游戏判定进而使出华丽的连招时，看着Boss在半空中被你不停地拨弄，身旁的Combo连击数值在不停地被刷新，你是否会淡然而

笑，就像星爷如来神掌一般，收发自如所沉淀下来那份平静。

1 V.S N

如果采取以往点击选定目标的模式，作为一部动作片，这就好比只看别人打架，你感受不到拳头打在别人身上的感觉，同样，你也感受不到拳头打在自己身上的感觉。玩家会感到拖沓，无法身临其境。



通过无锁定模式，以一敌多、不间断性的格斗连击所引发的快感是SSS级别的。《黑客帝国》中的尼奥在踢飞一群史密斯的时候如果旁边有Combo计数的话，应该是一个SSS的表演。在《龙之谷》，你可以通过自己的摸索，不断刷新自己连击的记录。过关后霸气的SSS评定，代表了在你背后倒下的无数惊恐的怪物与无锁定模式的辅助。

立体清新画面

清新唯美画风

《龙之谷》的故事背景发生在具备奇幻特色的阿特利亚大陆，因而它的建筑景观风格多以欧洲巴洛克和德国乡村为主。3D画面加上出色的细节描述，是你仿佛在看一部动画冒险动作片，可爱的角色设计、明快的背景风格、童话般的建筑物以及华丽的过场动画融合在一起。如同糖果般让人感到一种莫名的幸福。

《龙之谷》画风精美，小编幽怨地望了一下自己的本本，担心配置不够犀利。但是，仔细审视配置要求后发现《龙之谷》对机器的配置要求并不是想象中那么高。当经历了无数高配置游戏的摧残后，看到这样一款游戏的配置，真可谓是泪流满面。

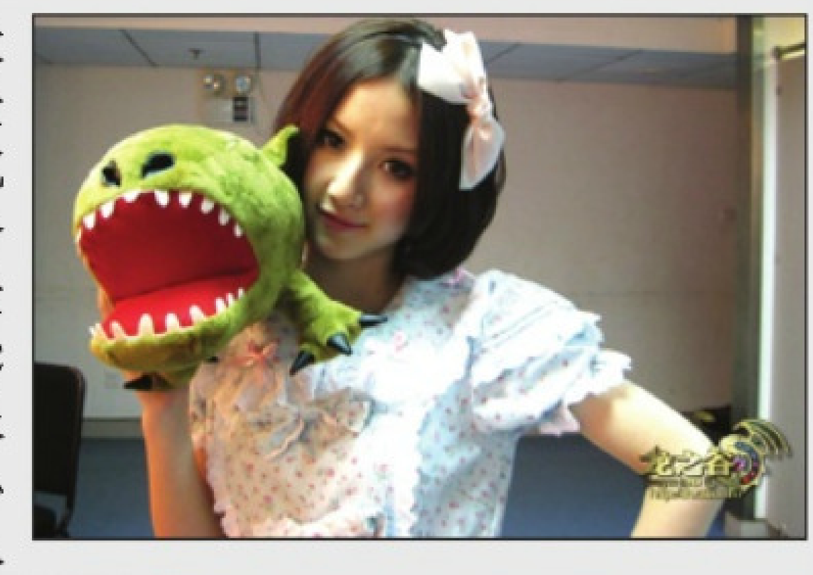
硬件类型	最低配置	推荐配置
CPU	Pentium III 1.6Ghz以上	Intel Core 2.0Ghz以上
内存	512MB以上	1GB以上
显卡	Geforce 5700 以上 Redeon 9550 以上	Nvidia 7600 以上
DirectX	9.0 C以上	
硬盘剩余空间	至少4GB	

梦幻般光影效果

在游戏中，《龙之谷》利用模糊效果来加强角色的动作，这种效果在3D环境中被渲染得分外优秀，然后再加上景深上的配合，使得整体画面风格真实感强烈。游戏角色配合以轻快的游戏动作以及华丽的职业技能，使得整个游戏风格充满了生气与节奏感。作为一部动作片，光影效果往往能反映一部作品的世界观。《龙之谷》以其梦幻般的光影效果为大家展开了一张气势磅礴的战斗卷轴。

Q版可爱造型

《龙之谷》的角色造型为Q版卡通风格，与整个清新明快的大环境风格相映成趣。无论是英勇善战的战士，潇洒冷酷的牧师，还是灵动可爱的弓箭手，性感沉稳的魔法师，各个惹人怜爱，令人爱不释手。各种NPC角色造型也变得极其可爱，开场的小萝莉、最近网上人气颇高的龙之谷帅气小猎犬……



动漫级配音

这次《龙之谷》的配音邀请了大名鼎鼎的配音大师刘杰老师。刘杰作为国内顶级声优，曾配音《名侦探柯南》工藤新一、《犬夜叉》犬夜叉、《棒球英豪》上衫达也、《灌篮高手剧场版》樱木花道、《反叛的鲁鲁修》鲁鲁修等知名动画角色。这无疑从听觉上为整个《龙之谷》游戏带入了强烈的动漫元素。同时，还有来自上海电影译制片厂、上海话剧艺术中心、上海美术电影制片厂的众位专业配音演员的鼎力支持。

值得一提的是，此次龙之谷还从玩家中选出具有特色声线的玩家为多位NPC角色进行配音，可谓真正实现了“游戏配音全民参与”的概念。

激烈的PvP战斗

竞技场

国有国法，家有家规，打架单挑也要挑在合适的地方进行，最好还能绿色环保。《龙之谷》的竞技场就是玩家在挑战地下城，消灭怪物之外，进行PvP战斗的合法场所。

《龙之谷》的PvP，是采用类似休闲游戏的房间模式。竞技场不是会所，在这里，不论等级、职业、操作水平，玩家都能获得属于自己的乐趣。

PvP模式

第一种模式是回合制模式：战败的队友不能复活，所有队员被击败后，该回合即告结束，以全灭的一方为失败方。回合模式下，游戏将设置每回合的限定时间。达到限定时间，仍未击杀对方的全部队员时，该回合记为平局。

第二种方式是重新生成模式。重新生成模式下，队员可被击败后数秒内复活。但每次被击败，都会让敌对的队伍获得1分。达到限定时间后，将以双方队伍获得的积分作为最后的胜负评价标准。

职业与组队

作为带有很强竞技性的动作网游，如果你的独孤九剑只能用来折磨小怪或者体型巨大但智商低下的Boss，没多久你还是会腻味。你就从独孤九剑变成了独孤求败！PvP很好地满足了这批孤独的人群，当剑圣遇上剑神，他们之间产生的不一定是爱情，但是却有着比爱情更为强大的吸引力。

《龙之谷》的PvP在组队后职业的搭配、队形的保持、攻击目标的优先级等等都成了游戏性的变量。从平衡性的角度说，组队是弥补各自职业缺陷的最好办法。但是，真正的平衡还取决于战法、操作水平等多种因素。所以，这种不可能达到的平衡保证了玩家不懈追求的精神，任何精彩的瞬间都不会有重复。

《侠客行》玩酷图文解析 1~40新手攻略大全



以“玩酷”著称的《侠客行》，在小编看来，其对电脑的要求不高，同时简单上手，玩起来相当轻松，技能也很漂亮。同时，新手教程非常好，基本上你过了新手阶段（小编暂定为40级），一整套的玩法也差不多熟悉了。

蓬莱岛1~10级主要任务

玩家进入蓬莱岛，开始新手历程。侠客行的新手期很短，任务也很简单，大约就是贯彻了以下几点：与NPC说话、采集物品的方法、买卖药物、装备体验，离开。任务线索，简单而言为以下几条：

初入江湖：找到原始武尊拿到新手的荣耀，用掉。

找到通天大师杀狼犬到7级，得到一个实力证明，交任务得到一个采集工具。

找到清虚道长采集紫衫木（就是旁边的桃树）得到一份新手推荐信。

找到方正大师去药店购买上清丹药（药店就在方正大师右手边）

找到李白和他对话得到一套10级装备，等级也到了10级。

九黎仙境　10~20级任务剧情

离开新手村，到了九黎仙境，那里的任务也相当简单，升级非常快，概括起来如下：

找到李白，然后李白让玩家，找谢烟客。

杀紫怨魔蝎出5个天蚕丝给秦无月。

找到秦无月，奉命杀赵国悍匪出5个侠客缨巾交给他，找到黄道婆，找地痞要象牙梳子回复黄道婆。

找到秦无月，要做神兵请百晓生帮忙。

找到百晓生，又要找玄天道长帮忙，玄天道长叫玩家帮忙挖五块寒铁送给欧冶子。

欧冶子叫玩家帮忙收集8个天地灵气（打任意怪）锻造一把宝刀，然后把宝刀送给邯郸的夜天殇。

到这里九黎仙境的任务做完了。得到翡翠项链、琉璃戒、紫金护心镜3件首饰。到此升级到15级。

到邯郸后在鬼谷子（139 490）处领强化水晶4个。

大漠20~30级任务

20级主线任务：银安照白马。

23级剧情任务：赶赴东漠绿洲，得到13W经验，2000金钱，3个莲藕替身。

24级剧情任务：打狗棒法秘籍，得到30W经验，8000金钱。

26级剧情任务：冬虫夏草，得到50W经验，3W金钱。

27级剧情任务：寻找西漠绿洲，得到25W经验，2000金钱。

27级剧情任务：一臂之力，得到4W经验，1300金钱。

27级剧情任务：夺回碧玉，得到45W经验，4W金钱。

28级剧情任务：夜叉魔王，得到80W经验，4W金钱。

29级剧情任务：锻造合成，得到30级自身武器一件。

29级任务：闭关练武，得经验80W，金钱10W，修炼神符3个。

咸阳30~40任务大全

30级任务：杀屡之仇，得到80W经验，10W金钱。

30级任务：穿云箭，得到60W经验，9W金钱。

31级任务：美味风蛇，得到70W经验，10W金钱。

32级任务：寒地生存，得到80W经验，10W金钱。

32级任务：狭义恩仇，得到90W经验，150W金钱。

32级任务：高手白起，得到8W经验10W金钱。

34级任务：飞天御剑流，得到100W经验，11W金钱。

35级任务：飞天御剑流二，得到110w经验，11W金钱。

35级任务：秦兵的皮甲，得到经验130W，200W金钱。

35级任务：送信到邯郸，得到70W经验，1.8W金钱。

35级任务：了解副本，得到130W经验，13W金钱。

35级任务：江湖门派，得到经验130W经验，13W金钱。

36级任务：长生之方，得到130W经验，1.6W金钱

37级任务：长生之方2，得到130W经验。1.7W金钱。

38级任务：沙蟹卵，得到90W经验，8W金钱。

39级任务：大漠之鹰，得到150W经验，20W金钱。

39级任务：秦氏叛兵，得到80W经验，1.5W金钱。



39级任务：秦氏叛兵，得到经验110W经验，1.5W金钱。

40级任务：萧十一郎得到旧刀15个。

以上40级的任务完成之后，即可完整地了解到《侠客行》的整个游戏流程：锻造、副本、游戏特色、PK、门派认识、闭关修行等等，而且从蓬莱岛到咸阳，这些地方风景秀丽幽雅，而且练级速度很快，所以绝对不会让你感觉到烦闷。因而侠客行的初期，跟着任务做，很轻松就能达到40级！

《万王之王3》经典战事：界域之战



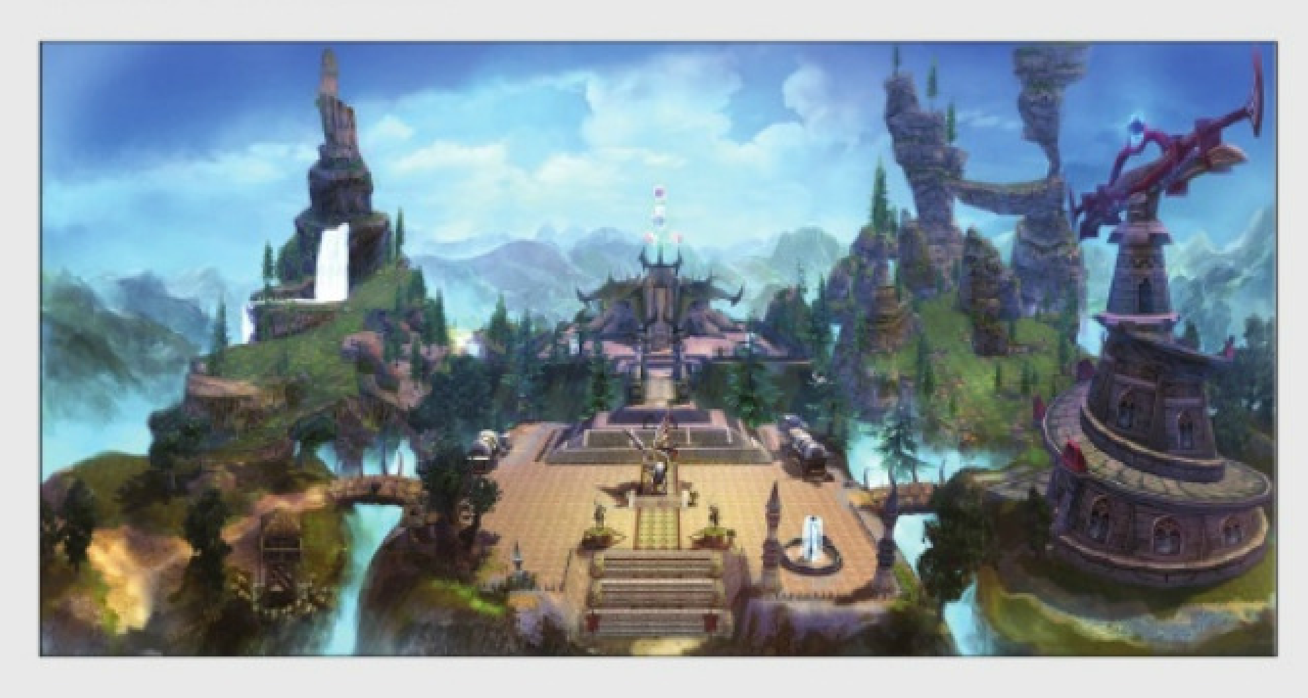
《万王之王3》自公测以来，已迅速成为国内最热门的网游之一。在数月的激情畅爽的公测体验之后，我们终于又迎来一大好消息：首部资料片《寻找七龙珠》已于近期震撼公测。

本次《万王之王3》资料片《寻找七龙珠》有大量全新游戏内容首次对外开放，除了针对老玩家的龙岛新地图、新怪物与新系统带来的新玩法外，还将首次开放二转27大终极职业技能树，玩家将第一次近距离了解期待已久的二转职业！

现在，《寻找七龙珠》正在欢乐公测中，新的版本吸引了越来越多“万王”迷眼球，笔者向各位介绍下游戏最具吸引力也是最经典的界域之战。

《万王之王3》中的界域之战类似于国战，但是玩过这个游戏的都知道，界战绝不是国战那么简单。

经过一个多月的体验，笔者感觉到，在最新公测版本中，界域之间的战争依然很频繁，攻守双方的策略运用更加重要：如何与同盟的密切合作，如何分化、瓦解敌军，如何争夺、护卫魔能水晶……一场真正的战争绝不是一味向前冲杀。在《万王之王3》中，所向披靡、旗开得胜是实力的体现，而拥有好的谋略，照样可以以少胜多，以弱胜强。



天下七分

这里被划分为七大界域：水、火、光、地、疯、战、无名。

玩家进入游戏要谨慎选择界域，依笔者的观察，战、火等界域玩家相对较多，无名也高手如云。不过，相对弱小的界域反而更擅长联合起来，共同对付谋求霸权的界域，而游戏中对弱者的保护也让弱界有了更快速的成长空间。

七大界域，相当于七个不同的阵营，而发生在七界的故事也总和战争相关。

合纵连横

在《万王之王3》中，界域间的交往可分同盟、一般、敌视和战争四个类型，战争是解决问题的最终手段。

游戏的强者只相信自己手中的武器和身后的兄弟，这是笔者在《万王之王3》中得到的最大体会。外交与战争不仅仅与界王、城主等领导有关，它是需要全民参与的国事、战事。一定要懂得团结与联合尽可能多的兄弟，必要时，甚至是敌界的人也要拉拢。

正因为界域与界域、佣兵团与佣兵团存在复杂多变的关系，所以游戏中的界战更加变幻莫测。

另外，在战争时期，界王、元帅等主要领导可以使用特殊道具来影响局部的双方战力，让对抗变得更有策略性。



水晶争夺

成功搬运水晶可获得经验奖励，抢夺水晶有金钱、战功奖励。同时，整个界域的玩家都会受到水晶能量的加护，获得能量提升。魔能水晶能增加全界的属性，包括攻击、防御、血量，甚至还有打怪经验！另一方面，玩家也可以将诅咒水晶搬往敌对界域的祭坛，改变敌对界域祭坛祝福水晶的属性。

在游戏中，水晶争夺往往是大规模界战的前奏与铺垫，要想吃掉对方，要么抢走水晶，要么扣上诅咒水晶，所以，水晶争夺战从来就没有停止过。在水晶争夺、分配中，同盟、敌对多股力量参加，惊险刺激往往超出想象。

最后火拼

我和所有的玩家一样，在战争中成长，在战争中寻找刺激与乐趣。不过要说最激情的，那肯定是需要全员都要参与的界战，它由界王发起，向敌界宣战，经过一天的准备，第二天战鼓擂响，最后的火拼来临……

这是一场不可避免的宿命之战，在公测版本中，界战功能经过调整、优化，更合理、更均衡的。比如宣战方复活区的更改，挑战方增加守卫NPC等，让界战更有技术含量。

随着战争题材的流行及普及，国战已然是网游的标配。个人觉得，从文字描述上很难再现战争现场中的紧张与惊险，也许只有身临其境方能体验其中刺激与乐趣。P



《成吉思汗2》挥剑长啸，热血天涯

峰烟四起，群雄逐鹿的年代，谁能挥军直上，一统天下？谁又能雄霸一方，傲视群雄？《成吉思汗2》即将在8月下旬进行首次封测。

全新的游戏，全新的玩法，再带给你全新的震撼。《成吉思汗2》承袭了以往以PK为主要亮点，真正是万千热血男儿与巾帼英雄的乐园。将这一点发挥到极致的《成吉思汗2》，又怎能不让喜欢PK的玩家热血沸腾，摩拳擦掌呢？下面就让我们来看看，它即将给我们带来怎样的震撼吧！

“航空母舰”横扫千军 ——战车战

全新团战模式，最强攻城器械，操纵战场上无坚不摧的钢铁堡垒。

《成吉思汗2》中“铁甲战车”隆重登场，其威力可以说是战场中的“航空母舰”。无论你是高强的巅峰的战士，还是跑位风骚的法师，在他强大的威力前面，全等同于青菜萝卜豆腐粥，乖乖躺地，等着让复活之光照耀你，让永生之神眷顾你吧。当然如此强大杀伤力的“航空母舰”自然需要强大的实力和足够的人品（运气）才能驾驭。无论单人单车急速冲峰，做位游走于战场中的独行侠，或是多人同乘释放组合技能，都可自由溜达在万军阵中，以横扫千军之势，为友方争得霸权。因此“铁甲战车”起到了决定性的作用，可以说在战争中有了这无坚不催的利器，也就等于成功了一半。

雄霸一方，犯我者死——领土战

群雄裂土割据，瓜分世界版图，帮派争夺财富与子民的据点战争。


游戏实景截图


游戏实景截图


游戏实景截图

《成吉思汗2》新加入“势力”概念，从东洋到波斯，从越南到罗马帝国，中世纪的欧亚版图被割裂成数个据点，新旧更迭之际，而有实力的帮派可占据这些中立地图成为自己的据点，所谓占地为王，做一方霸主。在这据点中，玩家可选择经营和发展据点成为强大的战争堡垒或者是缩小的城市。一点一滴地建立一个衣食无忧的富足家园吧。当然，肉长得太肥，势必遭人窥视，而野心也是无法满足的存在。如果你想扩大版图，如果你眼红邻家的财富，那么据点与据点之间的战争就不可避免的产生了。而据点之民，又岂会坐待任人鱼肉，为了共同的家园，为了同生共死的兄弟，无需犹豫，拿起你的武器，为荣誉为友情而战吧。

群雄逐鹿，叱咤风云——皇帝战

四国拼死血战，位极九五至尊，天可汗凌驾于诸王之上坐拥天下。

《成吉思汗2》唯一的皇帝之战，天下至尊的宝座。凡是热血男儿，无不心之向往。四大汗国的国王可率领国民争夺这天下至尊之位。这便是真正的国战，家国天下，男儿生当保家卫国，为了荣誉，为了家园，为了天下，拿起你手中的剑。犯我国士者，杀无赦！即便身死魂归，亦无怨无悔。复活之光后，又是一条好汉。

一旦某位国家国王成为皇帝，君临天下之时，那么其它三国自然免不了奉上无数珍品，上贡王者，以示诚服。然，自古帝王能者居之，乱世之下，群雄并起，最不乏有能之辈。热血英豪又怎会久居人下，振臂一呼，又是烽烟四起，血战沙场。翻江倒海，乾坤移位又岂是传说。

万人同心，其利断金——国家副本

国家军团出征，万人野外开荒，全球最大副本挑战团队配合极限。

《成吉思汗2》还精心设置了国家副本，国家机构中设置了军团领袖一职，不仅负责抵御边境的敌袭，还要定期组织国民开荒独有的国家副本。真相考验友情的时刻到了，兄弟姐妹，一起去挑战吧，攻击，跑位，治疗，各司其职，所谓兄弟同心，其利断金。只有配合不足的队伍，没有压不倒的Boss。

天山、楼兰、敦煌、昆仑拥有各自不同的国家副本，自然掉落的宝物也各不相同。如果想要其它国家的宝物怎么办？很简单！挥军直上，抢了他。作为目前MMORPG最大规模的副本，全国首个服务器云计算技术可以充分保证千人同屏PK操作流畅不卡机。

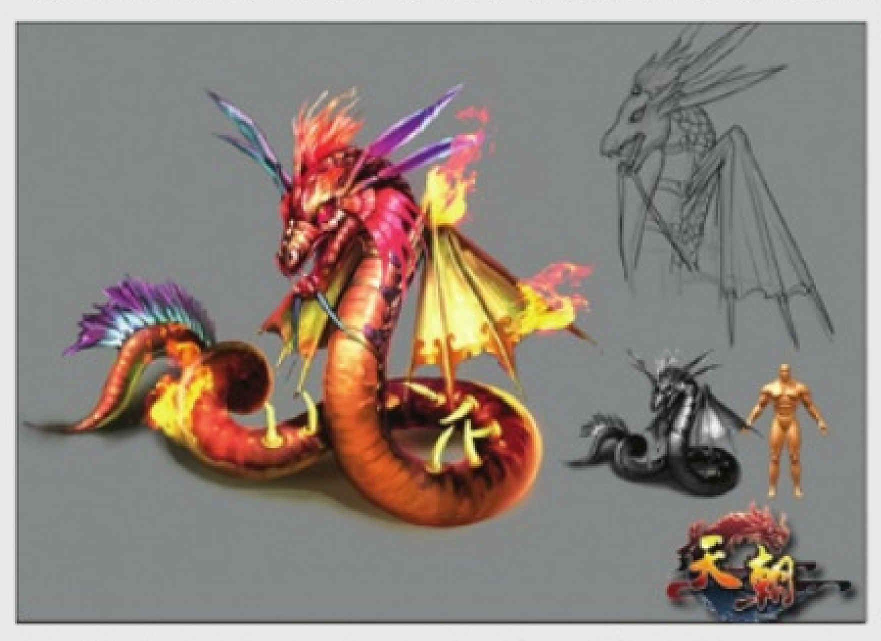
当然世上没有永久的软柿子，没有两把刷子，不要轻易尝试。那将又是一场惊心动魄之战，如果没有一定的实力，还是包袱裹裹，远远的流流口水，咱不是狗熊，只是暂时的偃旗息鼓。

东方神韵《天朝OL》七易其稿打造经典之作

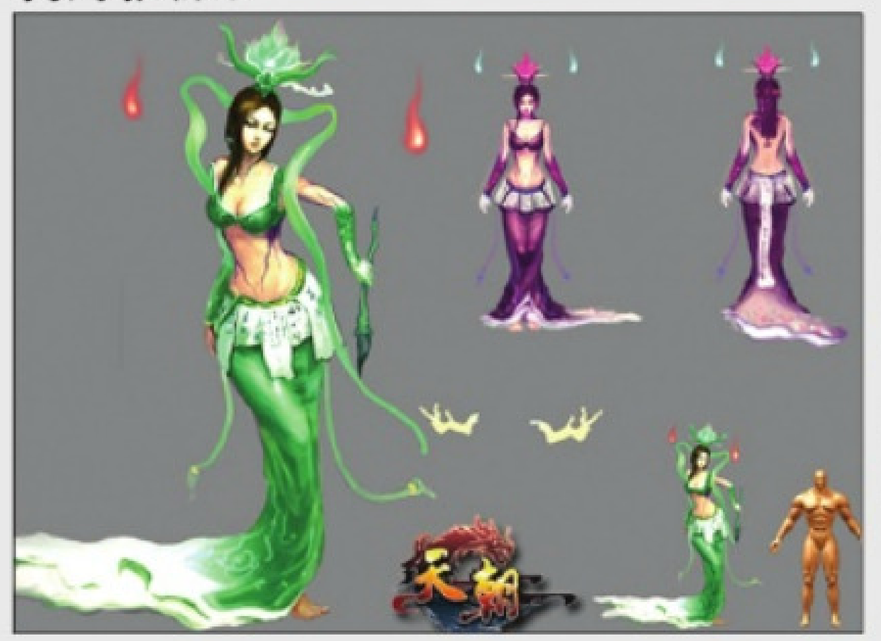


东方神韵，描绘威武天朝

中华五千年文明，远比西方文化底韵深厚。而对中国的大部分玩家来说，纯真东方文明的画面风格也比西方网游更贴近玩家，也更富有亲切感。与西方网游中的巨龙或怪兽相比，《天朝OL》中的所有怪物均采用富有质感的水墨画勾勒，展现出了浓郁的东方气息！



一笔一画之间尽显美术功底，与有些临时拼凑的网游研发团队不同，《天朝OL》研发团队为了能够更多的在画作中融入东方神韵，均查询了大量的中国古代文化资料，并聘请国学大师担任顾问，力求每一幅画面都能达到最完美的效果。所以玩家们在游戏的同时，不只是一种娱乐的享受，更能对灿烂的东方文明有所了解，在这种民族气息的世界中探寻到华夏文明的根源。

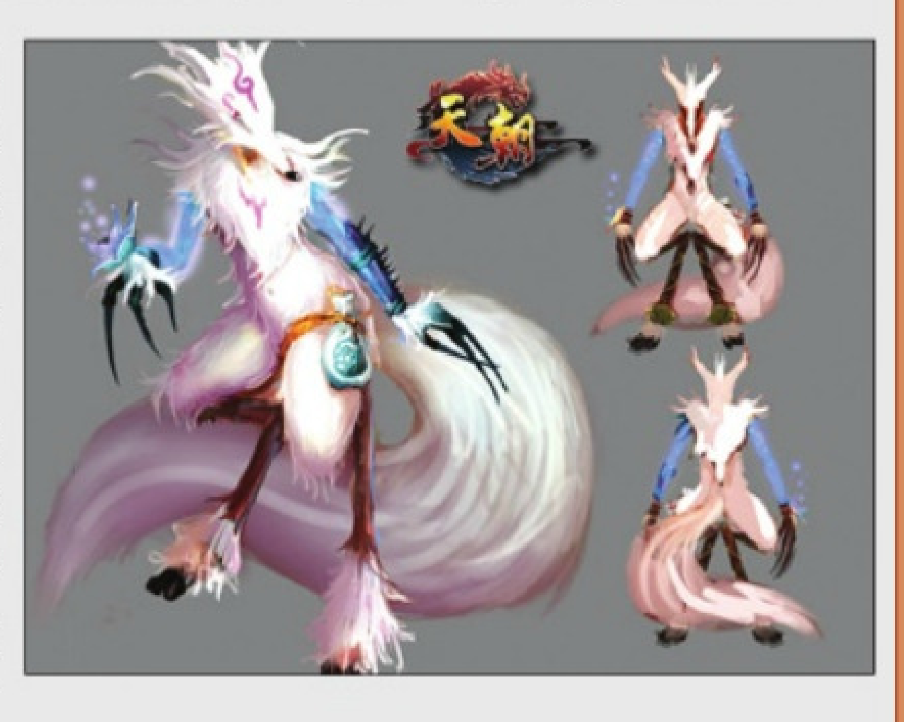


画笔轻舞，霓裳羽衣，百草画仙以一袭绿衣在炎热的夏天带来一阵清新的空气。谁又知道她就是那从画卷中走出来的妖精呢？媚惑人心，美丽如斯！

百变怪物，充满民族气息



在那神秘的险地中，浓郁的天地灵气孕育出许多千奇百怪的生物，或为妖精，或为仙灵。深锁的禁地充满着无尽的危险也埋藏着数不尽的宝藏，而把守地宫、秘境等的生物则成为天朝子民们渴望知晓的话题。



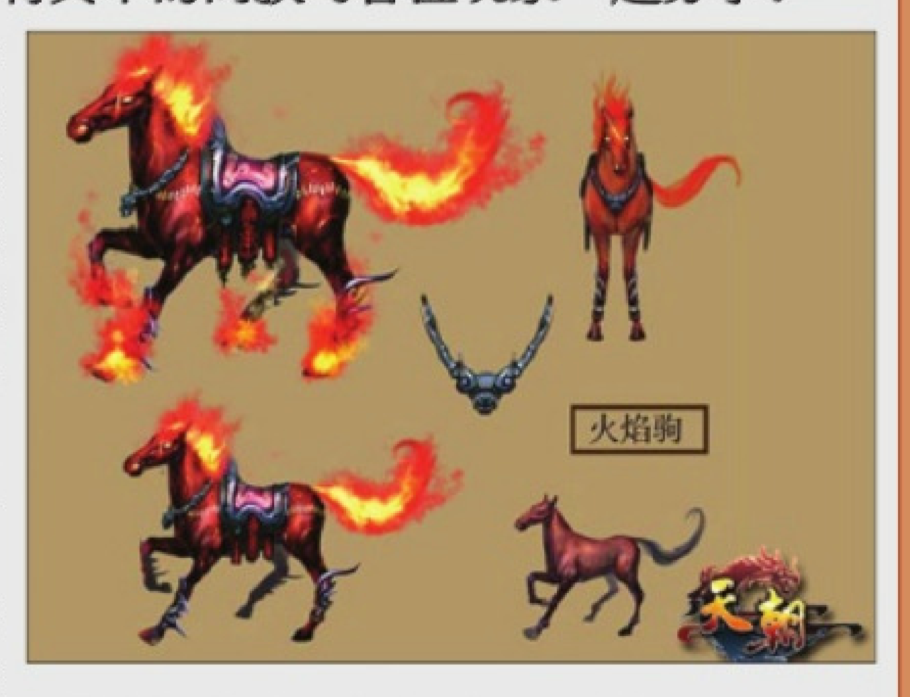
背着棺材漫步，带着灵魂跳舞，遗冢精背着直立的棺材行走于黑夜之中，一股阴森的气息从其身上传来。不过看它背着棺材走路的憨态，也是挺可爱的嘛。

美丽的狐妖蒙上了一层雪色，它总是背着个刻画着符文的锦囊收集着什么……

神骏坐骑，只为英雄打造

所谓宝马配英雄，驰骋天地间。威风八面、各具神力的坐骑外形多变，也成为《天朝OL》颇有趣味的玩点之一。坐骑能加快玩家的移动速度，使玩家们自由欣赏天朝中的自然风光。

《天朝OL》创作团队精心设计了许多专门为英雄们打造的坐骑，充满神韵的坐骑将成为玩家们驰骋战场的最佳伙伴！现将其中的两款与各位玩家一起分享！



火焰驹：全身融入一团火焰之中，充满着狂暴及男性的张力，桀傲凶猛的它一旦被主人驯服，就将成为最忠实的骑宠，日行千里都不在话下。在游戏中，它身上将会有动态的火焰效果，帅气逼人！



麒麟：从云而生，上古神兽之一。简单、霸气内敛，威严十足，神兽麒麟天生就具有一股王者的傲气，四蹄上云雾翻腾，绝对有资格成为天朝霸主的坐骑。

简单的几张画作总就可以看出《天朝OL》一丝不苟的工作态度，每一张设计稿都代表着创作者的汗水与心血。部分稿件甚至经历过先后七次的更改，七易其稿只为使玩家能够体验到一款经典的网游。

释放心中热血，燃烧对网游的热爱。《天朝OL》是中青宝旗下研发团队历时三年打造的大型奇幻历史类MMORPG，该作预计将在2010年下半年开启首次测试。天下一统，诸侯来朝，天朝风云由你主宰！

天朝官网：tc.zqgame.com P

小心你的背后——《降龙之剑》暗杀之王月隐的故事



天正10年6月2日清晨，难得的绚丽朝阳被熊熊的烈火所包围，离安土城不远的本能寺，正被13 000名全副武装的武士包围，但是，他们却再也进不得寺庙半步。

一名中年男子端坐在本能寺最高的庙阁中，一脸轻蔑地看着下面的桔梗旗印以及旗下那个穿着亮朱色铠甲的年轻武将。

“区区万人，就想杀了我么，明智光秀，到最终你还是没有学乖啊。”

说话的人正是当时权倾整个日本，人人谈之色变的第六天魔王织田信长。

这时，从偏门走出了一个风度翩翩的美少年，少年略一行礼，恭敬的态度却难以掩饰脸上的焦虑。

“兰丸，一切进展如何？应该已经解决了吧？”信长并没有回头，看着窗外问道。

“大人……马厩失守……守卫者24人，包括矢代胜介、伴太郎左卫门、伴正林、村田吉五等，全都战死。此外，就寄宿或居住在附近的汤浅甚介、小仓松寿等人闻讯前来救驾，试图突入寺中，也都英勇牺牲……”

“什么？”天下无敌的大将军第一次慌神了。“怎么可能？他们……可都是……受过‘庇佑’的啊！难道……难道魔族临阵违约不成？”

“刚才那一声巨响，应该是小仓殿下的鬼冥六道，想来，魔族加诸我等身上的力量，并没有退去。”

“是吗？”织田信长试着伸出了手指向窗外随意地一挥。没来由地，明智光秀的阵中突然炸开，血肉飞溅。

“看来的确。”织田信长满意地吹了吹自己的手指。“那么，为什么他们能杀掉这么多拥有魔族威力的侍卫呢？实在有趣……”

“想必……是因为对手更强大吧……”森兰丸把头埋得低低的，看不出表情。

“更强大？”织田信长嗤之以鼻。“还有什么能比拥有魔族力量的我们更强大的吗？”武田军？上杉军？还是德川家康手下那可笑的甲贺忍者？

“是……”森兰丸咽了唾沫，没再说下去。

“是什么？说！”

“属下看来，是月隐门人……”

“什么？”织田信长闻之大惊，但是他的惊愕还没完全浮现到脸上，一柄长相奇特的武器就已经穿透了他的胸膛。

“你……兰丸……原来……”

战国第一美少年森兰丸手持着刺入织田信长身体的曲刃，永远挡在右半边流海下的眼睛第一次露出了寒光，而在他的眼角，有一道淡淡的紫色印记，那是月隐的徽记。

“在下东瀛月隐第27代掌门，饑扶桑忍众总盟主，织田信长，你的人头就由我取下了。”

月隐，次世代《降龙之剑》中的最可怕的职业，他们拥有着幽灵般的身形、以及修罗般的破坏力。通常被月隐盯上的人，都难逃死神的魔掌，因为他们招惹的，是断魄刃的传人，是次世代《降龙之剑》中的暗杀之王。

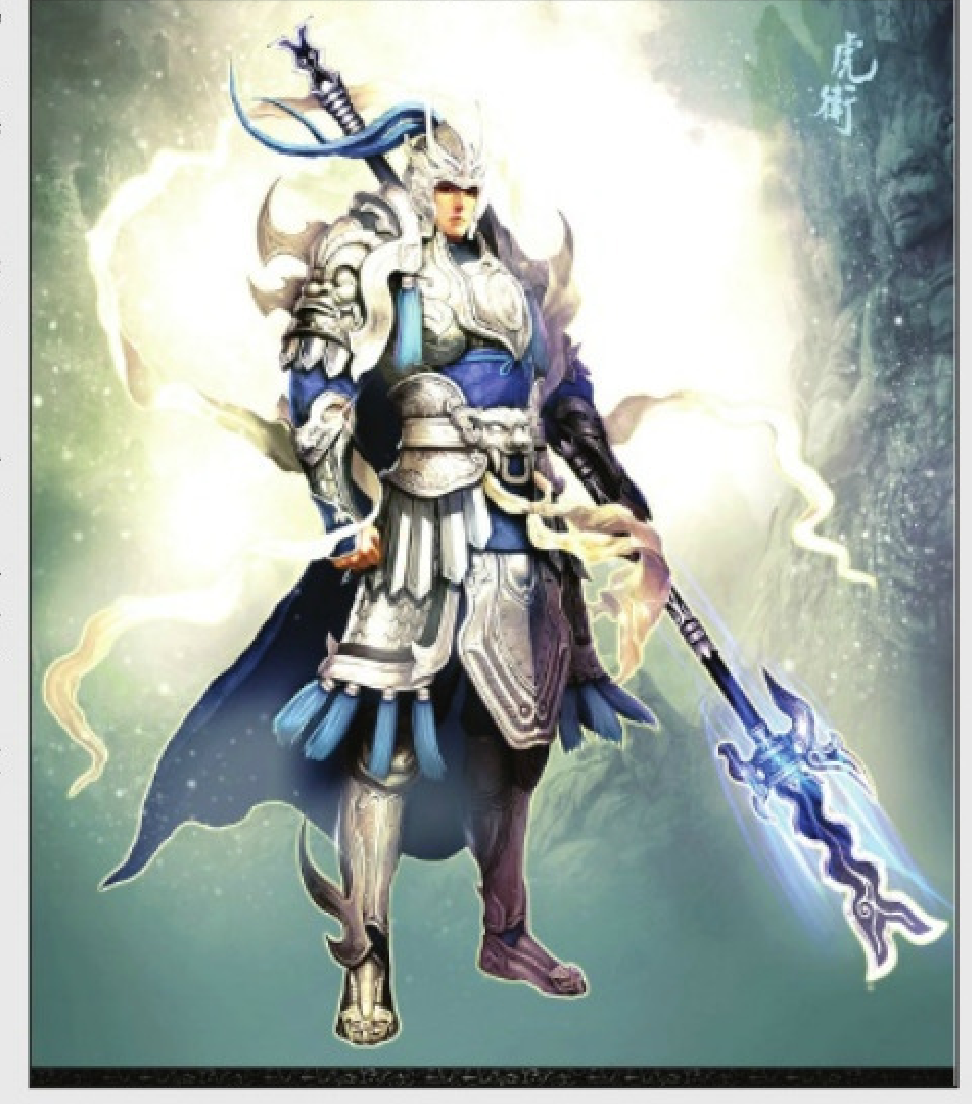
断魄刃，六神器之一，“忍”的代表，太阴之器，断魄刃是六样神器中最凶险的兵器，持有断魄刃者可以疾走如风，形同鬼魅，甚至可以凭空不见，消失得无影无踪。

崇拜断魄刃的派支自称为“月隐”，都是来无踪去无影的暗杀高手。月隐中最有名的当属战国时期的荆轲，但是当他刺杀秦王嬴政失败后，嬴政为了报复，集齐军队对月隐一派进行了残酷的镇压，月隐一派为了保存血脉和实力，不得不拆散为两支，一支逃亡到巴蜀之地，而另一支则远走蓬莱，最后在东瀛站稳了脚跟。

两派月隐在各自的领域都有建树，中原月隐在隋唐时期帮助李世民发动玄武门政变，最终杀了李建成，大唐的繁荣从此开始；而东瀛的月隐最辉煌的战绩莫过于在本能寺刺杀了当时的第六天魔王织田信长，直接将东瀛从魔族的掌握之中解救了出来。

中原月隐和东瀛月隐在不久之前重新联系并合并，自此月隐一支进入了强盛时期。可惜由于本身断魄刃就属于拥有魔性的神器，而月隐门人也多杀伐，最终魔族控制了大部分月隐的上层人士，月隐自此归入了“蜀山”门下，但是，仍有少部分心智未受蛊惑的月隐战士，手持自己的利刃，战斗在与魔族战争的第一线。

选择成为月隐，就是选择了孤独与永不停步的对“最强”的追求。拥有全《降龙之剑》中最大的爆发力和控制能力的月隐，是一对一当之无愧的王者。除了虎卫之外，甚至没有任何职业能够在完全暴发的月隐手下走过三回合。同时，拥有诸多控制技能的月隐，也可以使用各式手段，将对手轻松玩弄于鼓掌之间，让对手在绝望中乞求你赶快给他一个痛快的了断。

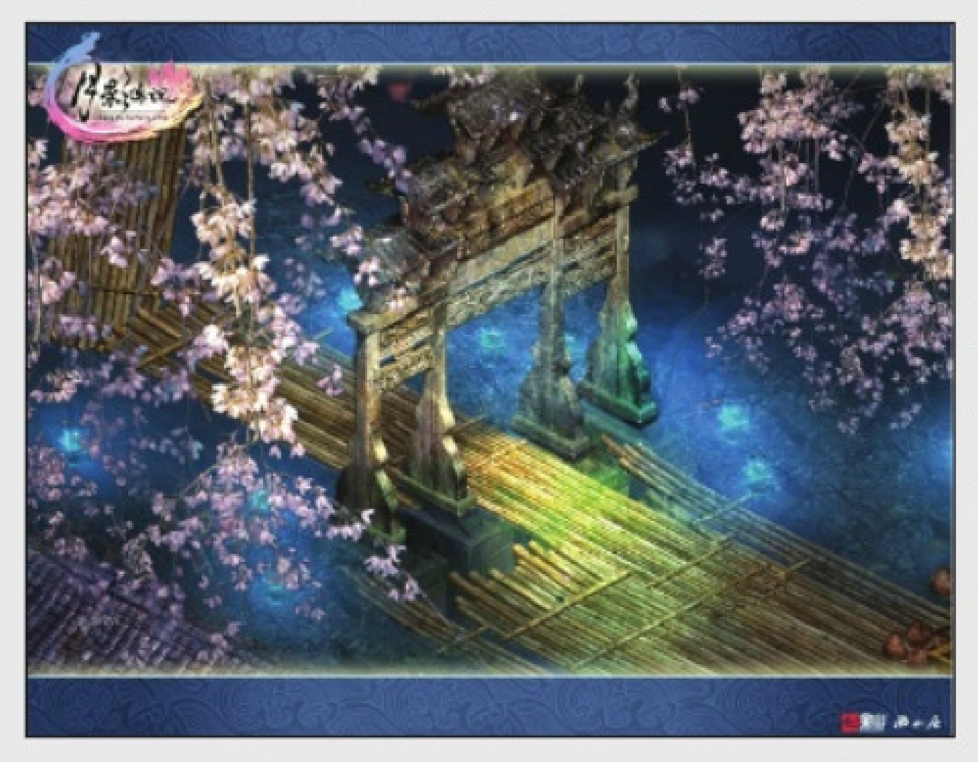


断魄刃的传人月隐是次世代《降龙之剑》独具特色的游戏职业之一，更多的游戏职业将随着次世代《降龙之剑》日渐研发完毕而出现在广大玩家面前。究竟哪一个职业才是你心中的最爱，就请玩家关继续注次世代《降龙之剑》的相关报道。P

探秘唯美江湖——《月影传说》二次封测体验

月影印水中，没有人知道柔和的月影背后隐藏着什么，也没有人知道月影下面演绎着的故事……

由金山西山居打造的巅峰武侠单机游戏《月影传说》，曾经给千百万剑侠留下了深刻的印象。在历经九年岁月轮回后，那凄美动人的箫声，似乎仍在耳边回响；那月影下的故事，同样也没有结束。



唯美武侠巅峰巨作《月影传说》由同名单机游戏改编，游戏延续了单机时代的凄美动人剧情，以古典传承的山水画风来展现气势恢宏的侠义江湖，目前游戏的二次封测已于7月20日开启，开放了全新的游戏版本。笔者有幸进入游戏体验到了那个仗剑携酒，快意恩仇的月影江湖，就说说自己的感受吧！

独创世家系统　多重角色体验

世家系统是《月影传说》最核心也是最庞大的特色系统。玩家创建角色的同时也会创建一个独属于自己的武林世家。因此拥有一个威风响亮的世家名是非常重要的，它会陪伴玩家的整个江湖历程，也将因玩家的努力而名扬天下。



在进入游戏后，广大玩家是作为一族族长闯荡江湖，随着玩家在游戏中的历程不断深入，世家内将逐步增加新的家族成员，最终组建成一个庞大的家族。玩家可以通过世家系统在“惠安酒店”中随机招募到精英角色扩展家族势力，招募到的角色类似一个小号，广大玩家无需浪费时间重新练号，就可以尽情尝试不同的职业。

另外，玩家可以根据自己的喜好选择不同的宠物，例如爱美的玩家可以选择九尾貂、雪狐等外形拉风的宠物，爱好竞技的玩家可以选择猛虎、狗熊等猛兽与其他玩家的宠物一较高下，喜欢策马江湖的玩家可以选择心仪的马匹，和另一半在江湖里任意驰骋。

激烈三盟会战　攻守精彩无限

《月影传说》中的御下三盟：藏剑山庄、飞龙堡和悲魔山庄，三大势力分别在泉州、成都和襄阳这三座城市形成自己的根据地。其中藏剑山庄以凤为贵，独舞一方而名动江湖；飞龙堡以虎为王，低啸萦回而威震八方；悲魔山庄以龙为尊，风起云涌而享誉武林。



月影江湖中三大势力间激烈纷争，玩家可以自由选三大势力其中之一进行发展。加入势力后可参与水陆多重势力征战，无论是山谷深处的龙渊会战，还是火炮互攻的官道扬威战，抑或舟船之上混战的连环坞争夺战再到三大势力城印攻防，游戏将在多重战场为玩家展现月影江湖中最为惊心动魄三盟会战。



随机多变副本　探索隐藏剧情

《月影传说》还设定了以各种不同功能副本供大家选择，副本不仅会出现随机场景，还有可能会触发隐藏剧情。游戏目前除了封测期间开放的华山论剑副本、风雷石窟副本以及江湖罚恶令等副本外，还将增开帝王楼、醉兰之谷两大副本。



各类具有新奇趣味的副本，不但可以获取大量珍奇装备，还提供了专门的经验副本等多种特殊效果副本供玩家进入。玩家在副本中可以选择单人或组队进行，另外还可以设置为玩家独力击杀，其他队友猜闯关时间的挑战模式。



迷离浪漫的月影江湖，勾起了我们曾经最美好纯真的回忆。如今经典再续，月影又将迎来崭新的篇章。《月影传说》二次封测的开启，给我们这代玩着单机游戏长大的人带来了更多的快乐和美好的记忆。



该出手时就出手，《梦想帝王》水浒名将捕捉指南

在《梦想帝王》里，大家最关心的话题莫过于名将捕捉，想要抓什么样的名将？哪个名将的性价比最高？哪个名将在后期还能发挥余热？相信这些问题都困扰着各位玩家，笔者从封测玩到现在，玩了四个多月，对名将的了解算得上极为熟悉，公测开始前还专门对名将进行了研究。在这里，给大家分享一下第一、二阶段的水浒名将捕捉心得，适合大家冲新区时借鉴。捉名将，该出手时就出手！

第一阶实用名将推荐


六国争霸，名将必不可少副本

第一阶名将都是水浒七十二地煞，于开服后第一个周六开放，这一批名将在所有名将之中算是最差的，基本都是绿将，但在前期还能起到一些作用，尤其是手头无好将的情况下，有了一个名将，干什么事情都简单，至少打仗伤亡能减少到最低，不过最重要还是方便捕捉第二阶的名将。那第一阶有哪些名将值得捕捉呢？以下为大家逐个分析。

朱武：武力39 智力93 魄力73 统率20

朱武是第一阶名将里最好的，也是性价比最高的，属性三围总和205，不需要夜明珠也能降服，智力高达93，魄力高达73，这两个属性在所有智力将中已算是中等水平，但出现在第一阶，也体现了这个名将的价值，所以建议大家去捕捉，唯一需要担心的就是面临其他玩家的竞争。

周通：武力85 智力35 魄力85 统率20

周通是第一阶最好的武力将，性价比仅次于朱武，属性三围总和205，同样不需要夜明珠也能降服，武力、魄力都高达85，如此之好的双属性是比较少见的，前期能发挥很大作用，就算后期跟不上队伍，也能留在家里当个主将，加快造武器、造兵的速度，因此也建议大家去捕捉，不要错失良机。

朱贵：武力 53智力 81魄力 67统率20

朱贵也是一个很不错的智力将，虽然属性三围无法跟朱武和周通相比，但相比之下，技能却是更胜一筹，将领出手速度+1的敏捷技能，能让智力将的优势发挥得淋漓尽致，遇到同速度的兵种，同速度的智力将，可以优先出手攻击，对方损兵折将再发动攻击，威力自然大打折扣。因为属性一般，所以朱贵也是一大冷门，其他名将抢不过别人，不妨考虑下朱贵。


周通后期能当主将

第二阶冷门名将推荐

第二阶名将是水浒三十六天罡和方腊军团，于开服后第一个周日开放，跟水浒七十二地煞相比，这一批名将在属性上拥有很大的优势，都是大家的必争之将。由于这一阶名将竞争极为激烈，因此给大家推荐一些冷门名将，帮助大家尽快拥有自己心仪的名将。


宋江可做内政将

高俅：武力50 智力92 魄力53 统率50

乍一看，高俅的属性很一般，武力和魄力才50多，上战场必死无疑。不过，大家可别忽视了统率，高俅拥有最高的统率，后期能带领4000多兵，跟智力92配合起来，完全能弥补武力魄力较低的缺陷。如此牛的名将，属性三围总和195，同样不需要任何夜明珠就能降服，是第二阶最冷门的黑马名将。


朱武前期很好用，而且不用钱


高俅绝对是第一冷门

宋江：武力53 智力86 魄力92 统率25

宋江在封测期间并不是热门名将，各项属性很平均，没多少人愿意去抓，即使抓来也只是当个内政将。自从统率从20调整至25之后，他也就成为了第二阶段的一大冷门，其实力可以跟武松、杨志、卢俊义等热门名将相媲美，而且宋江拥有其他名将所没有的高清廉高内政，在后期完全可以当做内政将使用。所以，宋江也很值得大家去捕捉。

乔冽：武力64 智力94 魄力81 统率20

看到乔冽的属性，你也许会认为这么好的名将，怎么可能是冷门。事实上，乔冽就是一大冷门，他的冷门不在于属性方面，而是他的身份。他并非水浒十八好汉，所以大家没有把注意力集中在这个名不见经传的人身上。但大家却没发现，乔冽的属性分配比一般的水浒好汉都要优秀一些，甚至比“入云龙”公孙胜都要好。因此，强烈推荐大家在抓不到高俅、宋江的情况下，迅速改去捕捉乔冽。P

真心修一剑，舍你不成仙

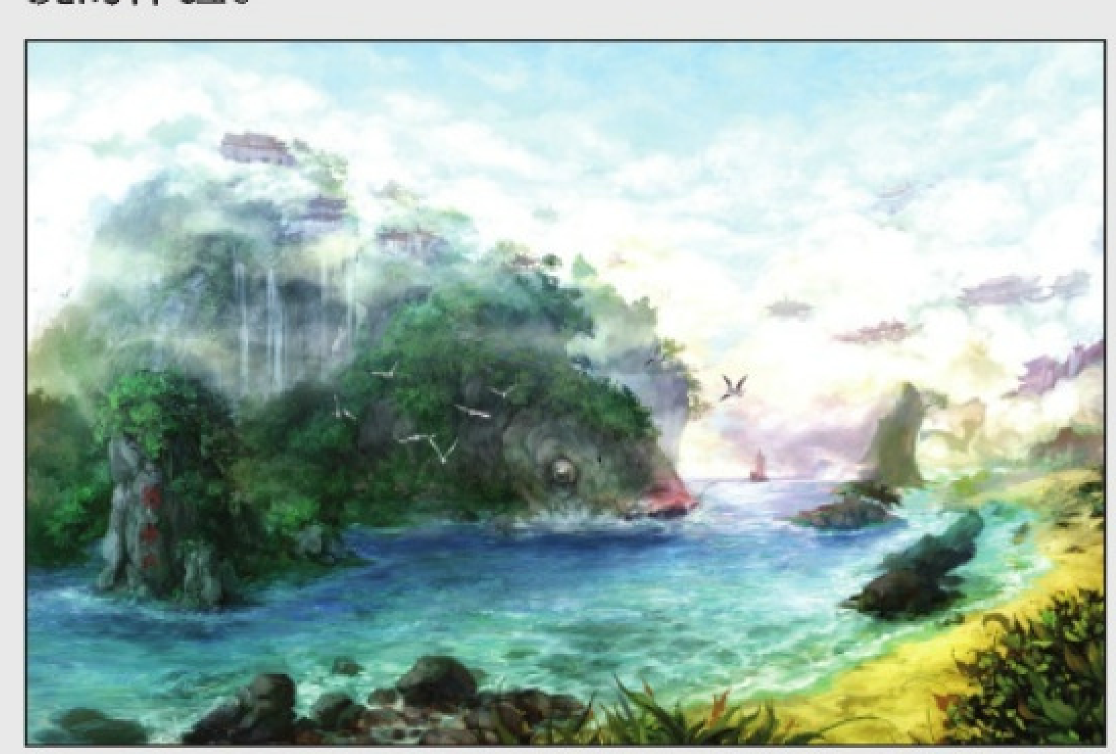


《剑仙》是搜狐畅游2010年推出的2D仙侠网游。畅游表示，作为“祈宝计划”的重点产品，畅游在《剑仙》的研发过程中倾注了极大的力量。经过长时间的开发与酝酿，目前游戏主要内容已基本成型。

通过玩家投票，女星林心如从8位候选人中胜出，正式成为《剑仙》代言人，更在ChinaJoy上亮相，且将扮演《剑仙》游戏内灵魂人物——云霄城主。畅游表示，林心如除了常规宣传之外，还将参与游戏同名电影的拍摄。这是林心如在新《三国》之后首次挑战武戏，能否超越之前的表演，为广大玩家带来一场视听盛宴呢？

纯东方仙侠背景

《剑仙》拥有极富东方韵味与竞争性的背景设定，世界观脱胎于神话传说，融合了中国古典文化与前沿流行元素，剧情故事也感人至深。热爱仙侠题材的玩家，在游戏过程中甚至能有阅读修仙小说的体验。





给人留下最深印象的，当属《剑仙》优美绚丽的画面。美术团队通过全国名胜实地取景，造就出一步一景的动态体验；处于2D游戏前沿的全局天光模拟技术，在保证低配高效的同时，让画面整体呈现最大限度的逼真效果。《剑仙》挑战2D画面精致极限，为玩家呈现一个热血与唯美并存的东方仙侠世界。

从游戏内容看，《剑仙》的门派与职业设定极富竞争性，战斗系统创意十足，所有玩法都充满了纯正的修仙乐趣。玩家最先感受到的，是10级即开放的御剑飞仙系统，造型百变的仙家坐骑能够跨越种种地形障碍，让骑乘者在遍览美景的同时，迅速抵达九州世界的每一个角落。追求更拉风、更速度的飞行坐骑，将是《剑仙》玩家最大的乐趣之一。

最独特仙战体验

围绕“万仙大战”这一核心内容，《剑仙》拥有一系列与PvP紧密联系的特色玩法，贯穿所有角色等级。例如，《剑仙》独创的“诛仙灭魔”双向技能成长系统，将PvP与PvE技能拆分，同等级、同样华丽的技能，却拥有截然不同的战斗效果，这一设定将使《剑仙》中的战斗更加细致、更加专业；人器双修系统，结合仙侠题材小说中“炼器”这一重要内容，实现角色与装备的共同成长，同款装备在不同主人手中将焕发出不同的力量，修炼到一定程度，将激活装备超乎想象的隐藏属性；“公共副本”概念也是《剑仙》首创，是玩家在早期就能接触到的PvP内容之一，最快的冲级方式也伴随着最大的风险，三大门派的恩怨纠葛就在副本的精心布置下徐徐展开……



《剑仙》的战斗模式，探求2D网络游戏的真谛，讲究以操作的流畅与技能的衔接来取胜，策略性的团队配合也十分重要。在2D网游登陆中国的十年之后，《剑仙》让游戏回归了自身最本真的乐趣。想要在仙侠的背景下享受最纯正的PvP，《剑仙》将是值得一试的选择。

倾听玩家心声

畅游表示，在之前的修真测试中，许多热心玩家都为《剑仙》贡献了自己的意见。《剑仙》研发团队对各个渠道收集的玩家建议进行了筛选，部分有价值的建议已经通过项目组的讨论，融入游戏内容的改动中。

畅游介绍，目前整个《剑仙》研发团队正在紧锣密鼓地对游戏进行最后的完善。在保持游戏主框架不变的基础上，进行继续优化与内容添加，例如更多NPC模型、服饰模型的制作，场景美术资源的进一步丰富，游戏内UI等用户感受的改进等等。部分新资源已经更新到目前的测试服务器，参加测试的玩家可以直接进行体验。



当社交遇到《QQ幻想世界》

扬长

从网游面世的一刻起，各种设定就为了社交而生，这也是网络游戏与单机游戏最大的不同。相比图形技术更为先进的日韩欧美网游，社交在国产网游所占的比重要还更大一些。国内网游市场竞争激烈，在同质化之余，大家都在想着如何让自己的产品更有特色一些，市场细分之后，便出现了像《QQ幻想世界》这样以社交为特色的网游。

《QQ幻想世界》是腾讯游戏近期推出的 “幻想系列”全新作品，我们都知道腾讯是靠聊天软件起家的，QQ彻底改变了中国网民的社交方式，腾讯充分发挥自己的这一长处，因此在游戏里也出现了大量以社交为中心的设定，其中最具特色便是缘分系统。


每个副本门入口从来都不乏人山人海



相信每个玩家在懵懂之时都憧憬过上天注定的缘分，天缘系统很好地实现了玩家的愿望

从缘分系统的复杂程度上可以看出腾讯在这一玩法上下了多大功夫，缘份系统由天缘、地缘、世缘三个子系统组成。天缘顾名思义，代表从天而降的缘分，新手玩家会获得由系统发起的自动配送天缘人。联想到最近渐成互联网热点应用的微博，系统同样会给新注册的用户自动匹配一些关注对象，天缘系统与微博的这种设定有着异曲同工之妙，其目的自然是为了让新玩家不至于在游戏中形单影只，系统甚至还会贴心地自动给每个匹配的天缘人发去一句问候。最关键也最让宅男们兴奋的是，这些自动匹配的天缘人均为异性，玩家完全不必像在其它游戏里那样打着灯笼四处找MM玩家，加之腾讯出品的游戏，账号均与QQ号关联，也在一定程度上避免了“人妖”带来的失望。每自动结交成功一名天缘人，都将为自己带来天缘值，你的天缘人在今后的游戏生涯中可以一起参与特定的天缘活动，这对双方角色的成长都有不小的帮助。比如在同类游戏里常见的经验飘送，多为听讲、打坐，在《QQ幻想世界》则要与自己的天缘人一起参加天缘仙踪活动，在一个独



不知如何向陌生人开口？系统会为你送出第一句问候

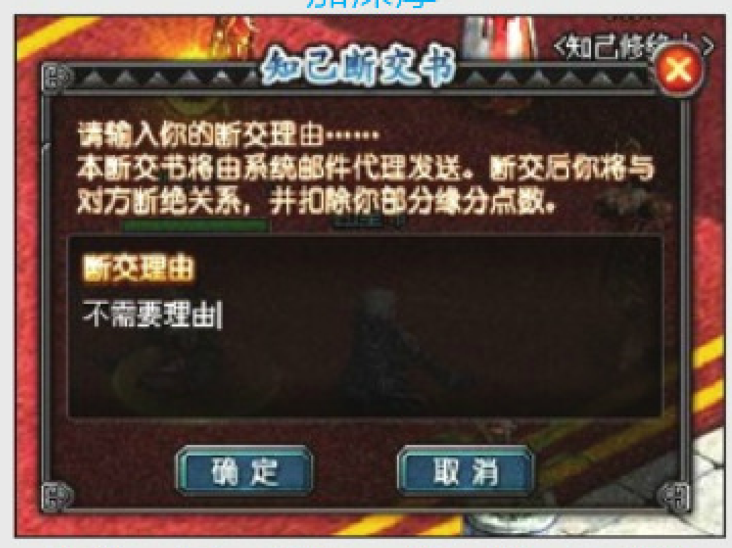

很多玩家在天缘之树埋下了一份对未来的希望和守候，等着你来采撷



地缘是游戏内一切特殊关系的基础



金兰之约可以让同性玩家的友谊更加深厚



当然，话不投机一拍两散，即能结缘，也能断交

立的场景中，一起聊聊天，谈谈心，同时还能享受经验飘送，何乐而不为呢？

当然，肯定会有玩家不满足系统匹配的天缘人，或者虽然系统匹配了，但两天下来发现自己的天缘人都不再上线，这多少有些尴尬，天缘之树的存在便是为了应对这种情况。这是一棵缘分之树，玩家种下天缘种子，天若有情，自然会意中人人来采撷。

地缘相对来说复杂一些，这也是国产网游里少有的将好友、师徒、恋人融合到一起的系统。玩家可以通过地缘系统来结交红颜知己、生死之交，以及在游戏内结婚，建设家园，还有丰富的活动经验等着玩家。情缘之岛的活动只对异性之间开放，男女双方需要齐心合力开启战斗机关，消灭层出不穷的小妖与心魔，在女玩家遭遇冰封时，男玩家要寻找到热情之心才能解救出女玩家。金兰之约则是为同性好友准备的，在酒店之内喝酒吃肉，畅谈之际顺便教训几个前来捣乱的小混混，获取大量经验，倒也符合我们在影视作品中看到的情形。此外，国产游戏社交的另一个重要特色：师徒，也与地缘密不可分。值得一提的是游戏中的缘分小铺，在当前充满了铜臭的网游环境中，每一位玩家只需通过在游戏中积累天缘、地缘值和世缘值便可以在缘分小铺中兑换免费的游戏道具和缘分时装。这是否在告诉我们，爱才是人生最大的财富呢？

如果说天缘是为刚步入游戏的玩家提供了一扇交流的窗口，地缘是《QQ幻想世界》里一切特殊关系的成立条件，那么世缘则让这份关系超越了游戏。从心情岛诉衷肠，到同城寻缘，欢乐节日活动，线下玩家聚会，腾讯逐渐将玩家引入自己擅长的领域。依仗超长的产品线和庞大的用户群，得天独厚的优势使得腾讯即使在游戏外，也能轻松将玩家凝聚起来，这是其他竞争对手所望尘莫及的。



完成相关任务后，玩家可以选择一只宠物，这时当然要选择河蟹这一强大力量的化身了

避短

对于一款网游而言，仅仅把社交做好是不够的，游戏性始终是重中之重，否则只能是一款“大型聊天软件”。《QQ幻想世界》虽然是一款2D游戏，游戏容量也有限，但麻雀虽小五脏俱全，游戏的诸多贴心的细节设定也让这款游戏的可玩性不逊色于市面上的大型3D网游。

或许我们对自动寻路、宠物系统、副本活动这些名词都耳熟能详，觉得这些已经被玩烂的概念不会有什么新意。但所谓细节决定成败，于是在《QQ幻想世界》里，我们看到了“继续上一次寻路”的设定，如果玩家在寻路途中因故停下，不必再打开任务面板或者区域地图去寻找目标，直接点击“继续上一次寻路”即可。宠物系统也算各色游戏标配了，但在一片抄袭风中，我们很少看到“宠物登场技”和“宠物护主技”这种让人眼前一亮的技能的。WOW让副本的概念深入人心，之后跟风者众多，但将机关应用在副本里，找到正确方法就事半功倍的，除《QQ幻想世界》以外也很少见。游戏中类似这样人性化的细节设定还有很多，当这些细节汇聚起来，便会与市面上很多粗制滥造的2D网游拉开明显差距。



副本里经常会出现各种机关，对机关的合理运用使得高难度副本也不再棘手

经济系统是如今免费网游的命脉，从以往的作品来看，无论从聊天软件还是游戏，腾讯免费用户的生存环境一直不差，本作亦然。即使不花一分钱，只要肯付出努力，通过游戏内置的交易平台一样可以达到和RMB玩家相同的水平。既然是腾讯出品，自然要与自家的产品有一些互动，比如QQ会员就能在每日在游戏里领取奖励，避免了二次投资。加之收费道具相对便宜，玩家只需花少量的钱便可获得许多便利，又不会破坏游戏平衡性，可谓皆大欢喜。



游戏画面颇为精细，杨柳低垂，小桥流水，风景正好

《QQ幻想世界》让我们知道，画面不会决定一款游戏的成败，特色鲜明的作品自然会脱颖而出。哪怕在3D游戏如云的时代里，只要充分发挥自己的长处，如前文所提到的社交系统，在掌握了大量资源的腾讯手里就不同凡响；拥有完善细节设定，如果改革有风险，那么在成熟的设定上加以创新也是不错的选择。若能做到这些，2D游戏也会获得玩家的肯定。在网络时代，用脚投票是一件很简单的事情，现在，公测的火爆已经说明了一切。P



大家一起来"麻球"

作为盛大在Flash游戏领域的发力，"麻球网"已经正式上线。盛大对此表示，麻球网是盛大游戏在2010年初成功收购Mochi Media后，依托盛大游戏的雄厚资金和深厚的用户资源，结合Mochi Media成功的商业模式和运作系统，推出的一个面向国内游戏开发者的全新平台。麻球网向游戏开发者提供产品分析、发布、构建盈利模式等一系列服务和工具，以及全球发布和分成渠道，使开发者通过广告和虚拟道具交易实现盈利。

我们知道，这种平台式的操作是盛大一直擅长和秉持的，不过虽然Flash游戏在全球范围内都呈现上升趋势，但由于不同的国情、不同的受众，以及不同的市场环境，麻球网的战略意义似乎不止一个平台如此简单。



而对玩家来说，麻球网究竟能为我们带来何种游戏体验？又能对希望把自己制作的Flash游戏转换为价值的开发者带来何种机遇？记者为此采访了Mochi Media中国区负责人黄骁虎。

大众软件： 我们知道，美国的Flash游戏平台不止Mochi一家，盛大为何选择Mochi？或者说这种选择是双向的？您认为Mochi哪些优势吸引了盛大？盛大为Mochi开出了何种决定性的政策？

黄骁虎： 首先，Mochi是目前为止全球最大的小游戏平台，1.5亿活跃用户的成功运营经营与盛大丰富的开放平台资源相结合，能够产生大于3的加成效应。其次，Mochi本身的商业运营模式不仅在本身操作上具有非常科学顺畅的可借鉴性，在与渠道及广告商的合作上也非常成功。而从游戏本身来看，Flash小游戏本身非常能够体现开发者多样化的创意及灵感，这也是盛大一直秉持坚信的属于游戏开发者的原创创意，盛大本身也会结合自身丰富的用户资源及其他平台的开发内容，与Mochi进行有利结合，为国内的开发者带来更好的平台，并为渠道及广告商带来更好的结合点及可观的利益。甚至进一步扩展游戏的深度和丰富度，使更多的游戏用户游戏感受到其中的魅力。

大众软件： Mochi是一个面向Flash游戏开发者的平台，麻球网上线后，您预计会有多少国内的开发者加入这个平台？根据盛大的调查，国内Flash游戏开发者或者开发小组大致有多少？您认为国内能否持续有效地出现这些开发资源？

黄骁虎： 随着游戏产业的大力发展，国内的游戏开发者所具有的创意及制作水平都达到了可以跻身国际的水准，缺乏的只是一个有力安全的游戏平台将游戏推向市场，以保证利益的获取来维持进一步的游戏创意制作。我们深信，麻球网上线后，能为国内的开发者带来一个机会，通过成熟的商业模式，使优秀的游戏创意转化为可实现的利益，借此维持激发游戏的可持续开发及进一步发展扩大。



大众软件： 长期困扰Flash开发者的问题有两个，一是盈利机制，二是盗版问题，Mochi平台很明显就是帮助这些开发者盈利，能否介绍一下这个过程是如何的？假如我是一个普通的Flash游戏开发者，在我登陆Mochi时，我需要注意什么？我可以得到什么？而对于盗版情况，又会如何解决？



黄骁虎： 初期的Mochi平台将以内置广告的形式，通过游戏内广告为开发者带来收入。作为开发者，除了发挥所长开发出优秀的游戏产品之外，需要的就是内置相应的编码（Mochi提供的API），提交到Mochi平台。Mochi平台会为之寻找合适的渠道及广告商，推向

市场，并根据广告点击向开发者支付广告分成。

对于盗版问题，盛大一直坚持对原创游戏的大力支持，对于所有提交的游戏，我们都会进行游戏审查，以保证游戏的原创性及独立性。在游戏推向市场后，盛大作为开发者的有力合作者，我们也将根据协议对游戏产品进行合法合理的保护。

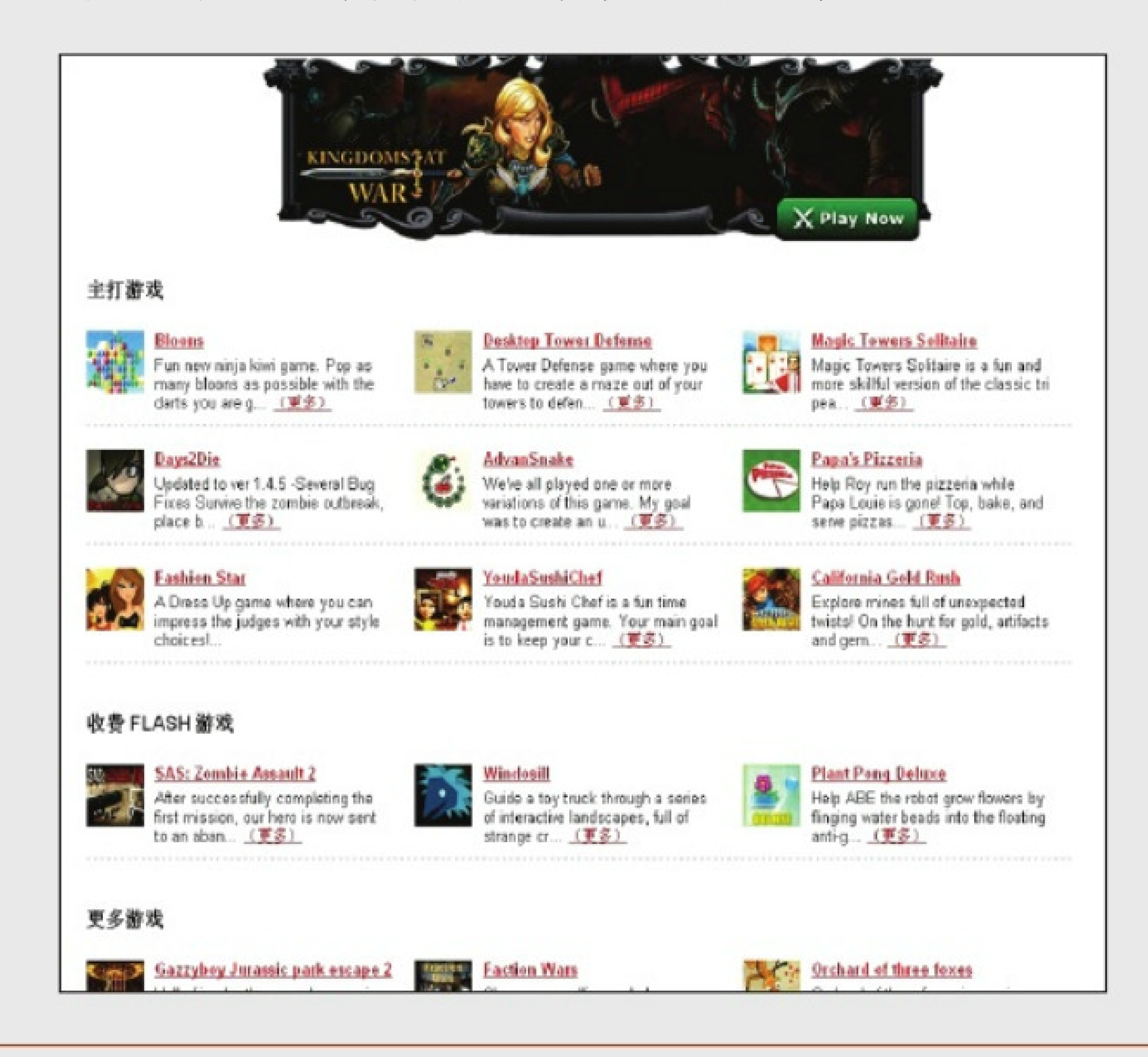


大众软件： 去年有一款武汉小组开发的Arcuz的Flash游戏在Mochi平台上反响甚好，随后传回中国，同样出现不少玩家追捧。您认为对国内玩家来说，什么样的Flash游戏更受到欢迎？是否会有针对性地推出作品？还是完全开放性质地由开发小组自行定夺？

黄骁虎： Flash游戏本身是一种非常灵活的游戏方式，能够在非常简单的游戏中体现创意。目前的小游戏市场中，我们可以看到排名在最前面的游戏类型可能是比较固定的。但是作为一个游戏平台，我们服务于所有的游戏用户，希望能够提供多元化的游戏选择。

而作为一个广告渠道，不同类型的游戏定位的游戏受众也非常不同，通过差异化的游戏提交，有益于细化我们的市场细分，也有益于广告商的广告达到。因此我们不会约束游戏开发者，而是会作出引导，鼓励游戏开发者做出更为精彩丰富的小游戏产品。

大众软件： 麻球网和Mochi原站是否同步？您认为是否存在Mochi本土扩展的工作？比如渠道、广告主、发行等等。如果存在，重点有哪些？遇到哪些问题？



黄骁虎： 麻球网我们将保持与Mochi美国网站的同步，以保证我们的用户能够最快的速度体验到国际上最新的游戏。而作为麻球网的重中之重，我们将以鼓励中国游戏开发者为基点，进而与中国的渠道合作，抵达中国游戏用户。我们深信，这一商业模式必将为其中的参与环节带来共同盈利的局面。



大众软件： Mochi是一个面向全球的站点，在被盛大收购之前，国内开发者一样可以在该站发布作品，那么现在与之前是否有区别？如果有区别，是哪些？

黄骁虎： Mochi本身是一个非常成功的运营前例，但是对于国内开发者而言，不管是面对的游戏用户、使用的游戏语言而是最终的广告商都是不同的。而麻球网的推出，除了秉持Mochi贯彻始终的商业模式，我们致力于发展本土的合作渠道和本土的广告商，为开发者提供更高的收入，我们还将进一步结合盛大本身的强势资源，不仅能为开发者带来更为稳定的用户，并且有机会将其中具有优秀原创性及趣味性的作品进一步研发，成为MMORPG的机会，对于开发者来说，是非常好的机会和平台。





大众软件： 我想盛大的战略规划肯定不仅仅是一次“出口”，借助于这次平台的尝试，盛大是否已经有计划成为一个面向全球网游开发公司的全球性平台？

黄骁虎： 这当然是一个非常好的愿景，但是目前为止我们还在计划之中，成熟后，希望能第一时间通过贵杂志向大家发布。

轻松行，自由赏——漫步者M35



从卧室到书房，从阳台到厨房，从室内到户外……让音乐自由的移动起来，在每一个您想要听到音乐的地方，都能让您享受到令人满意的音质，这就是漫步者M35。

新便携主义

如果想在卧室、书房、阳台、洗浴间、甚至厨房都能欣赏到音乐，您应该准备多少套音响？把客厅的音响开得大声，让每一个房间都听到，或许这是一个方法。但更好的方法就是使用M35。你可以在家中不费劲的将M35随意移动，摆放于任何地方，甚至您都不再需要附件或者供电插座，便可随时随地的享受音乐。

亲友相约户外野餐时，您也可以将M35带到野外，与朋友分享快乐。M35体型很薄，可以轻松的放入到背包的夹层当中，漫步者还随机附赠了一个便携内胆包，保护您的M35。

M35内置大容量可充电锂电池，脱离外接电源时，内置高效能锂电池让您可以随心所欲的使用，此外，漫步者加设了充放电保护设计，使用更安心。M35也充分考虑了产品的耐用性，内置电池可以进行更换。但需要特别提及的是，M35的电池更换需要专业人员和设备来做更换并回收处理，这是因为考虑到产品环保性，以防止更换后丢弃废旧电池污染环境。





M35有一个活动的支架系统，当打开支架时，它可以让M35能保持一个稳固的站立状态，但您需要外出和朋友分享M35时，您也可以将支架折叠起来，薄薄的机身让您可以非常方便的携带，而且，它的总量仅仅1.5kg，并不会形成大的负担。M35配置了一个红外遥控器，在M35的机身后面，有一个专用的遥控器收纳舱，这大大地降低了遥控器丢失的可能性。

床头实用主义

M35可以随意移动，但您长时间使用M35的场景最有可能是卧室床头，因此，漫步者为M35准备了几个非常实用的床头功能。

还在为忘记给iPod/iPhone充电的事儿烦恼？有了M35，这不但不是烦恼，而且还是一种享受，M35支持iPod/iPhone插入，您可以将iPod/iPhone中的音乐通过M35播放出来，在播放的同时，还能为您的iPod/iPhone充电，清早上班时，iPod/iPhone又是满格电力。

繁忙劳碌了一天，躺在床上，闭着眼睛听听广播也是一种很好的放松方式。M35集成了FM收音机，完全数字化的调节方式，忘记用旋钮慢慢换台的历史吧，M35为您准备了更先进的操作方式。它可以自动搜台，并可以存储18个电台，您无需记忆电台频率，一切自动完成。完成设置后，音乐台、新闻台……任意切换，您甚至都可以不用睁开眼睛，就能找到您喜欢的节目。

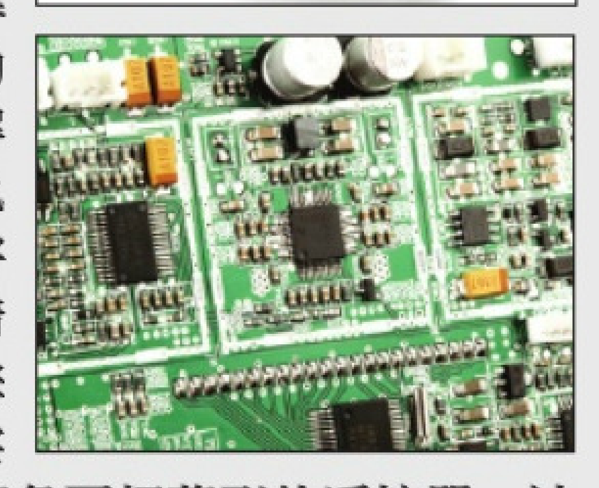


M35还内置了闹钟功能，它不用上发条，您也不用每天都听粗暴单调的铃声，iPod/iPhone、FM广播都可以被设定为铃声音源，您可以被您iPod中的音乐唤醒、也可以被FM电台的新闻播报唤醒。为了防止铃声太大，闹铃的音量会由弱渐强的变化，直到唤醒您。

早晨的时光是宝贵的，谁都想再多睡一会儿，M35为您准备了贪睡功能，您如果不愿意马上起床，可以停止闹铃，十分钟后，闹铃又会再度响起，提醒您赶紧起床

M35不但可以在早晨用音乐唤醒您，还能在夜晚用音乐轻轻伴你入眠，你可以躺在床上，听M35轻轻地歌唱，无需担心M35会工作一个通宵，它可以设定被关闭的时间，你睡着时，M35也就悄悄地停止了工作。





在M35的机顶位置，有一排按钮，它能实现常用操作，操作方式非常简单。操控的同时，屏幕上也会有对应的显示提示您，屏幕的背光同时也会亮起，让您将当前参数看得清清楚楚，方便您轻松并且精确实施控制。M35也配备了超薄型的遥控器，让您操作更加不受拘束。

在您调整M35的音量的时候，内部的微处理器也会悄悄的工作。M35运用了漫步者先进的E.I.L.C.控制技术，它的全称是Edifier Intelligent Loudness Control漫步者智能响度控制。微处理器根据您的音量设定，调整声音，让您在不同的音量下都能听到均衡清晰的声音。这项技术融会了漫步者多年对声音的研究，虽然看不见摸不着，但您却能感觉得到。

M35采用漫步者专门开发的全频带扬声器，它采用高磁密度的稀土磁体，降低了音箱的总重，还能保持强劲的性能。振膜经过特殊处理，涂有漫步者特殊研制的涂胶，改善性能。振膜也被处理成涟漪状，使其不但保持强劲低频效果的同时，还能实现不错的高音表现。M35与一般音箱设计有所不同，它的倒相管呈现一个180度的弯度，这并不是为了美观，而是声学设计的需要，它能让低频变得更加强劲有力。

绿色节能是当前的重要话题，M35放弃了传统的功放技术，采用更加先进的CLASS-D数字功放，它有着非常高的电声效率，热能损耗低，大大降低了使用成本。

数字影视学院贯彻“三名主义”办学 成就年轻梦想

“主义”这个词，对我们来说并不陌生，从社会主义到完美主义，主义代表着一种坚持，一种理想，一种准则，甚至是一种信仰。那么，你听说过“三名主义”吗？

“三名主义”是由汇众教育数字影视学院的郭翔校长提出的，他倡导并坚持着“三名主义”，引领学院一直走在行业前沿，成为影视培训行业领军品牌。截至目前，已为国家成功培养近千名优秀创意人才。

那么，“三名主义”的具体内容又是什么呢？

名师：德艺双馨 教书育人

老师在我们每一个人的学习生涯中都扮演着至关重要的角色。老师的作用在于传授知识，解答疑问，让我们拥有可以在社会上立足的能力。在前行的路上，为我们指明方向，帮助我们成长。老师的好与坏，直接关乎着学生是否可以成功、成才。名师出高徒，也充分说明了这一点。



数字影视学院拥有一支由北京电影学院、中国传媒大学专家教授、国际获奖的独立影像和纪录片制作人以及业内著名影视制作公司资深专家组成的专家型师资队伍，既有影视制作实战经验又具备极强教学能力，可根据学员的实际情况因材施教，使其掌握最实用的影视基础知识和专业技能，以专家型师资保证教学质量。

教书育人是老师的天职。除了学习之外，课外生活、思想方面，也是每位老师所关心的。学院的学生大都来自外省，年龄小、自理能力较差、思想波动大。老师们通过出勤情况、课堂表现、作业表现等方面，及时发现学生出现的问题，与之谈心，帮其正确对待并解决问题，引导同学们养成良好的学习生活习惯，积极向上的生活态度。



课堂上，老师们呕心沥血，把自己所会的知识，毫无保留的传授给学生；课堂外，老师像朋友一样，校园里时常回荡着他们的欢声笑语。学生园地里张贴的各种活动照片：表演课上的生动展现，到剧组实习与明星的合影，已就业学员的自信笑脸……这一切，印证着老师们的辛勤劳动成果、无尚荣耀与欣慰。

名校：明志修德，志存高远！

2010年数字影视学院联合北京电影学院、影视艺术教育专业委员会开设了影视表演艺术专业、影视美术设计（数码影像方向）专业，学生完成学业后将获得由北京电影学院颁发的毕业证书，国家承认专科、本科学历，并可同时获得由中国电影家协会等11家权威协（学）会共同颁发的相关专业职业水平证书。



学员实践拍摄现场，导演与摄像师沟通拍摄构图

同时学院联合北京电影学院、中国传媒大学、影视剧组及中央电视台专家，全国独家推出影视制作全流程专业项目，针对国内影视产业对数字影视制作人才的巨大需求，专门培养专业数字影视策划与制作人才。

数字影视学院自办学以来，一直以一流的教学条件，培养德才兼备高素质人才为目的。作为国内影视培训行业的领军品牌，学院在培养学员专业技能的同时，更注重如沐春风般的人文精神，“尊师友、习礼仪”这是来数字影视学院学习的第一课。在学习影视知识的同时，也注重品德教育，做事先做人，树立出了名校的榜样与风范。

学院经常组织学员去剧组实践，如：张艺谋导演的《三枪拍案惊奇》剧组、《新西游记》剧组等，让学员与张导等大师级人物进行交流学习。与其他院校相比，数字影视学院留有更多的机会和空间让学员拓展视野，提高学习效率。

名企：名师出高徒，抢手入名企！

随着网络电视、IP电视、移动电视等新媒体的不断涌现，数字影视制作技术人才正在成为各方争夺的热点。据业内人士初步估计，未来几年内行业需要的影视人才数量约为71.6万人。

由于学习成果全面且过硬，每一位从数字影视学院毕业的学生都拥有相当于两年剪辑师经验的技术水平，拥有成熟的独立创作的作品，是企业所需要的全面型人才。办学近五年来，学校已成功输送了大量人才，深受企业好评。2010年，学校受112家企业委托，为其培养专业技术人员。

从数字影视学院毕业的学生，目前都活跃在影视行业的一线：如中央电视台、北京电视台、湖北卫视、光线传媒、五洲传媒、金色号角、激动影业等著名影视机构，并迅速成长为企业的骨干。无论是工作环境、社会认知度还是薪金待遇，都有了质的飞跃。数据调查显示：应届生在影视行业的平均薪资为3000~8000元，远远高过其他行业，半年后平均薪资高达6000~10000元。

“我曾经灰心过，迷茫过，胆怯过，大学毕业后一直找不到工作。现在通过在数字影视学院的学习，我不但找到了工作，而且还成为了部门主管。这是我以前想都不敢想的事情。”这是一位已就业学员的感慨之言，也是数字影视学院学员们的共同心声。

名师、名校、名企业，这就是郭校的“三名主义”。它不仅奠定了学校在行业内的领军地位，更成就了一个个年轻人的人生梦想。

汇众教育北京（数字影视）校区

网址：http://www.bjmedia.org



头牌新闻

网易《梦幻西游》联手周杰伦发布“双”版本

■本刊记者 小明



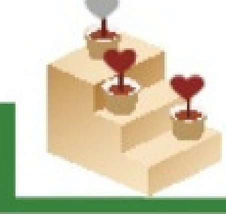
网易《梦幻西游》在北京召开主题为“炫动潮流 谁与争锋”的2010品牌发布会。网易丁磊和艺人周杰伦及《梦幻西游》策划研发团队代表悉数出席。

除正式公布周杰伦代言《梦幻西游》外，《梦幻西游》新版本“唯美版”首次完整展示，至此《梦幻西游》成为一款“双”版本网游。

网易表示，《梦幻西游》是由网易自主研发并运营的全球首款双版本网络游戏。游戏以神话题材《西游记》为背景，采用最流行的Q版风格，并拥有崭新的画风、风趣的对白、精密的门派平衡，整个游戏都渗透着青春活力的气息。网易指出，《梦幻西游》注册用户超过2.5亿，最高同时在线人数达256万，是中国同时在线人数最高的网络游戏。

网易介绍，在《福布斯》杂志6月最新一期中，历数了2009年全球15大最成功的大型多人在线游戏（MMORPG），其中《梦幻西游》成为榜眼排名全球第二。

网易认为，“气质和形象与游戏相符的明星代言人，能够更好诠释这款网游的内涵，给网游带来更多的活力。明星和游戏积极良性的互动，能使网游更受关注。《梦幻西游》在游戏内容中融入了创新而多样的周杰伦元素，同时周杰伦演唱会等自身行程中也有很多《梦幻西游》方的互动。当然这只是开始，双方将会有更多好玩丰富的合作。”



晶合热点

动视暴雪公司中国首个研发中心落户上海

拥有《魔兽世界》《星际争霸》等代表作的全球游戏业巨头、美国动视暴雪公司日前在闸北区建立中国首个研发中心，其投资的动视信息技术（上海）有限公司正式入驻大宁地区。美国动视暴雪公司是一家纳斯达克上市公司，旗下拥有《使命召唤》《吉他英雄》《魔兽世界》《星际争霸》等诸多知名网络游戏作品，年销售额在50亿美元左右，运营范围涉及美国、加拿大、英国等20余个国家和地区。

美券商维持网易买入评级：游戏增长弱于预期

7月14日消息，国外媒体报道，美国券商Auriga USA今天发布研究报告，将网易（Nasdaq：NTES）的股票评级维持在“买入”（Buy）不变，同时将其目标价从49美元下调至44美元。该报告指出：网易第二季度业绩可能低于分析师的一致预期，主要由于其游戏部门的增长弱于预期，以及由于我们预计网易将继续蒙受非现金汇兑损失。有基于此，我们下调对网易2010年和2011年的营收和每股收益预期。但是，我们相信第二季度的负面因素从本质上来说只是短期性的，原因是第三季度网易业 绩将受到有利的季节性影响，而第四季度中的多种刺激性因素可能推动其下半年的营收实现稳定增长。因此，我们将网易的目标价从49美元下调至44美元，但同 时维持其股票的“买入”评级不变。该报告警告投资者，应避免卷入网易即将发布的第二季度财报所带来的近期下行风险。

EA抛售育碧所有股份

据彭博社报道，育碧最大股东EA近日将其持有前者的15%股份全部抛售，并以此套现约1.22亿美元。据悉UBS AG瑞银集团为EA以6.48欧元的价格放出了育碧1400万股股票。育碧在法国交易所的股价下降3.2%到6.97美元。育碧对比确认并发表声明称：“在2010年7月16日，EA将其所有育碧股票抛售。育碧与作为股东期间的EA关系保持良好，而且EA也一直在支持我们的市场策略，我们认为此次交易符合育碧的最大利益。”在7月早些时候，育碧宣布其一季度预期营收在1.6亿欧元，同比去年的8300万欧元大涨93%.育碧还表示今年的目标就是让公司重新盈利并从运营中获得充足的现金流。



Xbox360美国销量上升

根据NPD发布的6月美国游戏市场统计报告显示，美国游戏市场六月份总收入11亿美元，同比下滑5%。游戏软件收入5.31亿美元，同比下滑15%。受到新版Xbox 360的强势推动，该月游戏硬件收入上涨5%到4.01亿美元。Xbox Live 1600点卡四个月来一直位于附件产品排行榜第一，在它的带动下，该月附属游戏收入上涨6%到1.696亿美元。截止到今年6月份，2010年游戏收入同比下滑9%。Xbox 360该月可谓是迎来大爆发，销量大增的关键就



是新版Xbox 360。6月份的主机月销量排行已经看不到Wii一路领先的局面，Xbox 360以451700台销量拔得头筹，同比大涨88%。这是自2007年9月《光晕 3》（Halo 3）发售以来Xbox 360的第二次“非节假日”月销售最好成绩。

PS3三维游戏最高分辨率将限定为720P



据报道，索尼近日在开发者大会上表示，他们将会对PS3 3D游戏的分辨率加以限制，3D游戏下的最高分辨率为720P，而非1080P。索尼3D游戏开发团队主管Simon Benson在开发者大会上演示PS3 3D功能时称，虽然PS3可以支持3D游戏的1080P显示，但是高分辨率将会影响一些帧频在60FPS的游戏流畅度，所以索尼不会牺牲帧频来提升游戏画面。因此PS3 3D游戏的分辨率默认设置最高为720P，支持1080P分辨率的游戏转到3D界面下后就会自动降低为720P（分别对应左右眼图像）。不过Simon Benson同时也指出，在3D游戏界面下，即便是专业图像人员也很难看出两种分辨率下的游戏显示区别，所以分辨率限制不会影响到大多数玩家。



晶合新作

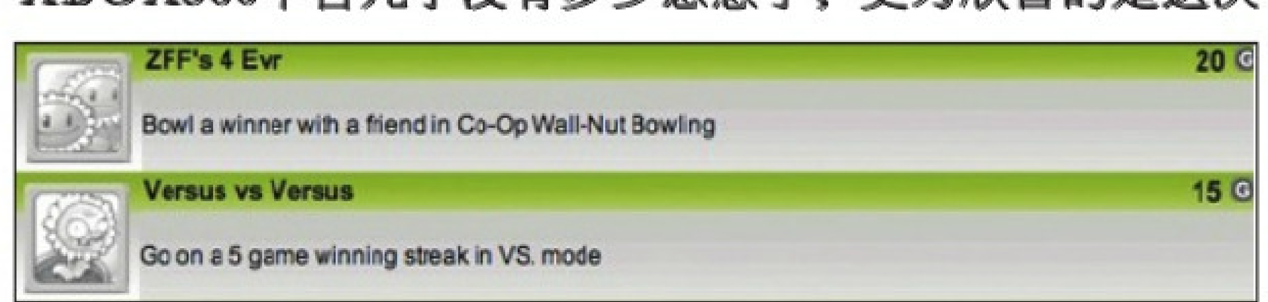
《龙之谷》乐活光盘7月10日首发



2010年的3D动作革新网游《龙之谷》（Dragon Nest）已于7月结束了最后一次的大规模内测，即将进入开放测试阶段。7月10日，主会场上海携全国14市联手拉开这次国内网络游戏行业规模最大的客户端光盘首发仪式，万众期盼的《龙之谷》开放测试时间也将在首发式现场公布，标志着《龙之谷》时代的全面到来。主会场上海将首发场地选定为上海锦江乐园，而全国其他分会场也多选定各地的清凉泳池，意在为众多玩家在这个炎炎夏日送去一抹爽快与清凉。此次仪式将秉承“环保”理念，提倡乐活概念，在14个乐活光盘首发点将会采取使用两节废旧电池兑换一张《龙之谷》开放测试光盘客户端的方式进行活动，并且在发布会现场也为广大到场的龙之谷玩家提供了大量的实物奖品。《龙之谷》是由盛大游戏代理，韩国新锐Eyedentity Games公司开发的一款3D动作MMORPG。作为次世代动作网游的代表之作，《龙之谷》完全不同于传统MMORPG的选定目标战斗方式和2D横版闯关类的卷轴游戏方式，在3D自由场景下的无锁定打怪，偏第一人称的倾斜视角等全新操作模式。

XBLA版《植物大战僵尸》将加入合作与对抗新模式

《植物大战僵尸》这部PC和Mac上的潮流游戏登陆XBOX360平台几乎没有多少悬念了，更为欣喜的是这次



并不是简单的平台移植，网上最近流出的XBOX360成就图片似乎给了大家一个惊喜。PopCap公司专门为XBLA版的《植物大战僵尸》设计了新的模式。从图中可以看出，一个对抗和合作模式的成就被加入到游戏中。对抗模式名为“Versus vs. Versus”而合作模式名为“ZFF's 4 Evr”。解锁他们并不是很难，只需要与朋友合作赢得一场胜利以及连续5次在对抗模式中取得胜利即可。

《黄金眼 007》最新游戏截图公开

在今年E3展的任天堂发布会上，公开了一款Wii的谍战射击游戏《007 黄金眼》，本作是N64时代的一款经典谍战题材游戏《007 黄金眼》的高清重制版，本作支持最多4人同屏对战，同时拥有多达16种游戏模式。不过从最新的游戏截图来看，游戏的主人公看起来已经不再是《007 黄金眼》的扮演者皮尔斯·布鲁斯南的形象，而换成了当前的007扮演者丹尼尔·克雷格。



“万王3”发布资料片《寻找七龙珠》

《万王之王3》自4月27日公测以来，已有超过300万玩家入驻，在7月，该游戏宣布其首部资料片《寻找七龙珠》将于近期震撼公测。《寻找七龙珠》有大量全新游戏内容首次对外开放，除了针对老玩家的龙岛新地图、新怪物与新系统带来的新玩法外，还将首次开放二转27大终极职业技能树，玩家将第一次近距离了解期待已久的二转职业。而对于初次进入《万王之王3》游戏世界的新玩家，官方也进行了大量的优化，任务体系全面调整，以及数个全新系统的开放，可以让新玩家的平均练级速度加快1.8倍，获得的任务奖励提升1.5倍。其中最值得一提的是，所有玩家只要区区12分钟练至10级后，官方就会免费赠送给玩家们一对飞翔之翼，首次极速体验飞行战斗的超爽快感。作为本次资料片主打的龙珠收集系统，广大玩家除了可以体验在收集过程中的精彩游戏感受外，所有凑齐7颗龙珠的玩家，都能向神龙免费许下一个愿望，只要神龙力所能及的范围内，即可百分百的实现。





晶合快评

苍什么空，闫什么娇啊——你懂的！

■晶合实验室 8神经

6月份的时候，我的同事小明去上海去参加了某个网游的新闻发布会，这个发布会请了一位我们都很喜爱——唔，是的，都很喜爱的女明星来做代言。你们都知道的，我说的就是苍井空了。

几年前，在我们的刊物上基本是不能出现“苍井空”这样的名字的，不仅是苍井空，还有什么武藤兰、松岛枫、小泽玛利亚……等等等等，这些绮丽的名字都无法堂而皇之地出现在杂志上。如果有作者不知好歹地在文章里面随意提到这些名字，那么在进行审稿的流程时，相关的同事们就会来确认：“这个苍井空就是那个苍井空么？真是啊？那这个松岛枫也就是那个松岛枫咯？真是啊？好吧，这些名字我听都没有听说过。什么，你也没有听说过？那就都删了吧。”不仅仅是咱们杂志，甚至在我常去的某个电玩论坛的灌水区，这些名字一度也是绝对的禁忌。如果你敢在论坛里随意谈论她们——对不起，直接关你一周的小黑屋。

当时的我肯定没想到，几年后我会在杂志上怎样来提及苍井空。以那个时候我的思维，我觉得既然要提到她，八成是关于她跟松岛枫谁更棒，或者她最赞的几部片求推荐，或者是冰天雪地裸体跪求种子下载地址……咱们这本严肃的刊物上怎么能说这些话题呢？当时我肯定不会想到，几年后苍井空的名字竟然会以如此正大光明的方式跟我们——不仅仅是我们，甚至是跟各大媒体的头条新闻扯上了关系：她给国内某个网络游戏做代言了！在刊登这条新闻的时候，总不能直接写“XXOL邀请著名日本女明星XXX代言”吧？——是的，这个XXX就是苍井空，就是那个你我听都没听说过的苍井空，此刻我真想愉悦地写上苍井空苍井空苍井空一百遍啊一百遍……

说到这里，一定有人在叹息世风日下道德沦丧，AV女优都可以登堂入室了……不过自打网上著名的“苍井空之夜”开始，网民们提到她时大多使用“德艺双馨的苍井空老师”这样的新称谓，甚至还有个别激进分子叫她“女神”的——AV女优怎么了？李宗盛还公开宣称想跟饭岛爱一起晚餐呢。

既然请日本AV女优做代言都没事，那请兽兽和闫凤娇来代言岂不是更有噱头？毕竟这两位还是本土明星。于是有网游厂商紧跟着就宣布“XXOL”跟闫凤娇签约了，还请她拍了宣传片。闫凤娇的宣传照片拍得很清纯，于是有不少宣传文章标题皆称“闫凤娇欲借网游代言重拾清纯形象”——扯什么淡呢！网游自个儿的形象都还不算清纯呢。果然没过几天，有关部门就颁布了禁令：网络游戏作为文化产品，健康的游戏内容、正确的价值取向、规范的经营活动是保障全行业可持续发展的根本……等等等等。总之就是说，不许网游用艳照门主角来做代言，这太不健康了！于是这家网游厂商立刻跟上撇清：“咱是坚决拥护上面的管理政策的！咱没请闫凤娇做代言啊，就是请她拍了点照片和宣传电影而已！”这话听起来挺耳熟的，当年某润喉糖厂家被足球巨星罗纳尔多状告时，说的也是差不多的话——虽然你举着润喉糖傻笑的那模样走进了千家万户的电视广告里，但那真不算是代言！肥罗吃了个哑巴亏，闫凤娇的清纯形象也没拾回来——其实根本就没丢过的东西哪拾得回来。

不过有意思的是，许多媒体在报道这事儿时，均称“有关部门严令禁止兽兽、闫凤娇等艳照门明星代言网游”，苍井空的名字却被忽略了。难道说，大家认为苍井空做网游代言其实挺健康的？新浪网为此做了一个调查，列出了六个为游戏做过宣传的话题红人，让网友选出最不能接受的，结果排名顺序依次是凤姐、芙蓉姐姐、马诺、闫凤娇、兽兽、苍井空，苍井空的接受程度最高。要研究这个排名的话，可以很明显地发现几个规律。首先是相貌从难看到好看，然后是人品从虚假到真诚，最后是所谓的形象健康，从最健康到最不健康——苍井空可是个AV女优，AV女优是干嘛的不多解释，反过来人家凤姐可是号称连男朋友都没交过，这够健康得不食人间烟火了吧！但很明显，参与调查的网友很介意代言者相貌的美丑，也很介意一个人是否充满谎言和愚弄，但似乎不太介意她是否是传统观念上的不健康。或者说，满嘴跑“前后三百年仅此一个”之类的胡话来恶心人和公开宣称“宁可坐在宝马里哭”，与职业是AV女优相比谁更不健康，这还值得商榷。



拉风的游戏达人8神经

在苍井空成为国内网游的代言之前，她还在日本接了个“艾滋病普查周宣传大使”的工作。要知道在咱们国内，这样的活儿都是濮存昕、姚明这样的大腕来担任。日本官员说，日本有近1500万看AV影片的年轻人，苍井空健康的形象能在他们当中很好地起到推广艾滋病防治的效果。事实证明，相关节目播出后去医院检查的人数果然大大增加。瞧，AV女优的形象居然也可以是健康的！怎么个健康法姑且不论，但人家承认有1000多万的年轻人看AV，咱们这边只怕是只多不少——演AV如果不健康，那看AV只怕也健康不到哪里去。其实每个人都有偶尔不健康一下的权力，某南方周报说是禁忌的力量让国人喜欢苍井空，其实就是说当我们“被高雅”的时候，我们反而更喜欢“不健康”。更不用说当某些看起来“高雅”的一朝被撕下画皮，让人认识到原来这货才是真不健康啊！也许这就是兽兽闫凤娇们败给苍井空的原因吧。

既然吃上了同一碗饭，我觉得兽兽凤娇们应该向“德艺双馨的苍井空老师”学习。苍什么空，闫什么娇啊——你懂的！P

漫画作者：阿克斯纳颗粒塔

FPS的过去，现在，未来
——浅谈FPS的演变

■湖北 Tiberium

FPS作为电脑游戏门类中最古老也是最重要的门类之一，它伴随我们走到了现在，也从未削减过一点影响力。因为FPS作为最符合人类感官体验的一种游戏门类，它将我们带到了许许多多不同的世界，用自己的眼睛体验着诸多不同的故事，当然，还用各种各样的不同的枪械射击着不同的怪物。

作为一个半吊子的FPS爱好者，我就以我自己的眼睛来讲述一下FPS的发展吧。

一 上古时代：《毁灭战士》（Doom）《狼穴》（Wolfschanze）

现在的玩家对于上古时代的FPS有印象的恐怕已经没有多少了。在那个3D还没有出现的时候我们伟大的卡神（约翰·卡马克，id公司创始人，被认为是最伟大的程序员之一）发明了FPS，用粗糙的卷轴特效实现了伪3D效果。实际上我自己也没有经历过那个时期——我只在电脑上玩过那么一点点《狼穴》，然后在那本著名的《Doom启示录》上读到了美国的玩家是怎样在《毁灭战士II》发售之后逃课翘班玩这个游戏的——与十几年后《光环3》（Halo 3）发售之后的描述一模一样。

《毁灭战士》定义了FPS的基本形式，当然也就是FPS这个缩写所代表的含义：第一人称射击。你在屏幕中所看到的，就是一个人能够从他眼睛能看到的东西。同时，在左下角或者右下角会伸出一把枪，你所要做的一切就是用这把枪把眼前的一切活动物体轰至渣。它同时也定义了FPS故事的一个基本模式：那就是基本上没有故事可言。故事是为了给轰杀这个行为提供一个最低限度上的合理性而准备的。单人作战，孤胆英雄。——然后这个事实到了《半条命》发生了改变。



Doom，FPS游戏的重要起点

二 中古时代：《雷神之锤》（Quake）

能够称为中古时代，也就是FPS的再次进化的，就只有一个游戏：《雷神之锤》。

id和卡神再一次改变了FPS是《雷神之锤》的出现——这是世界上第一个真3D实时演算的FPS。《雷神之锤》也事实上成为了那以后的经典FPS的标准。它定义了FPS多人游戏的游戏模式。现在我们对FPS的印象仍然有一部分来自于《雷神之锤》。有趣之处在于《雷神之锤》和《雷神之锤Ⅱ》的故事根本没有关联。而《雷神之锤Ⅲ》则彻底抛弃了单机模式而专注于多人联机部分。其多人联机模式到现在还仍然是古典FPS事实的标准，同时也有大量后来的FPS借鉴了其设计——比如著名的Railgun或者火箭跳。笔者私以为Railgun是后来CS著名的甩枪法的鼻祖……



Quake是历史上第一个真3D环境的FPS游戏

三 革命年代：《半条命》（Half-Life）《虚幻》（Unreal）《三角洲特种部队》（Delta-Force）

1998年是奇迹的一年。这一年《虚幻》《半条命》和《三角洲特种部队》都发布了。《虚幻》事实上是直接继承了《雷神之锤》和《毁灭战士》的id精神——无论从游戏机制的设计还是画面风格都是如此。而这个游戏对于FPS的影响实际上更多的体现在业界——业界第一个开放授权的高度可定制化的引擎。这也让Epic作为一个3D引擎提供商而非FPS游戏制作组而更加闻名。到现在，他们仍然是业界最顶尖的3D引擎提供商之一。战争机器系列才将《虚幻》从一个相对小众的FPS游戏系列一举提升到了一个大众的知名系列。

《三角洲特种部队》则创造了一个直到目前为止仍然没有其他FPS与它相似的一种FPS模式，虽然它的某些精神被继承下来了。可以这样说：在中国那年代的电脑房里，真正在全国火起来的第一个FPS就是《三角洲特种部队》。完全的超大开放地图——这个特性我们现在能想起的有《潜行者——切尔诺贝利的阴影》（S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl），《孤岛危机》（Crysis），甚至辐射3也可以算进去。我们仍然记得趴在一个山头对另外一个山头上冒出来的那么一堆马赛克对射的情形。而且《三角洲特种部队》是最早抛弃了血量的FPS之一，中数枪即死。而且还有一个重要特性——只能携带有限数量的枪械这一点也是后来的新派FPS的一个重要特征。当然，《三角洲特种部队》的一个重要特性后来是无人继承了——它是极少数没有利用显卡加速而是单纯通过CPU渲染的FPS……

接下来就要说到《半条命》了。《半条命》是FPS业界继《毁灭战士》和《雷神之锤》推出之后的第三座里程碑，它如同前两座里程碑一样，永久的定义了FPS的某些经典模式。

正如同我之前所说的，FPS在《半条命》之前，是没有剧情这一说的。所谓的剧情，只是简单的为了给开枪这个动作提供一个基本动机。然而当我们扮演着戈登·弗里曼（Gordon Freeman）博士走进缆车，缓缓的从那个深邃的隧道进入黑山基地的时候，Valve制作组的人名如同电影前景字幕一般缓缓闪现，我们知道，有什么东西永远改变了。

《半条命》作为FPS里程碑所做出的最大贡献可能就是他的故事。这个游戏告诉了我们，原来FPS并不是单纯的开枪杀人，他也可以如同一个冒险游戏甚至一部电影一样紧张刺激，通过戈登·弗里曼——也就是玩家本人——的眼睛见证一个伟大的游戏和一些伟大的场景的诞生。从这个角度讲，《半条命》是《使命召唤》的精神教父。

没错，通过玩家的眼睛。《半条命》的另一个创新后来也直接的影响到了诸多的FPS，包括《使命召唤》等一系列，那就是主视角过场。以往的游戏的过场动画都是第三人称视角，我们看着主角本人在那些特定的场景下走过剧情。而《半条命》首创了主视角过场——所有的剧情发展全都是在玩家的主视角下发生的，玩家从头到尾都是通过扮演戈登·弗里曼博士来了解整个游戏的剧情发展，这样做的最大好处就是可以带来最大限度的临场感，而避免了以往那种一旦进入到剧情，第三人称视角会把玩家和主角本身“割裂”的毛病。而之后的十年里，《使命召唤4——现代战争》将这个手段运用到了极致，带来了FPS历史上最富有冲击力的故事。



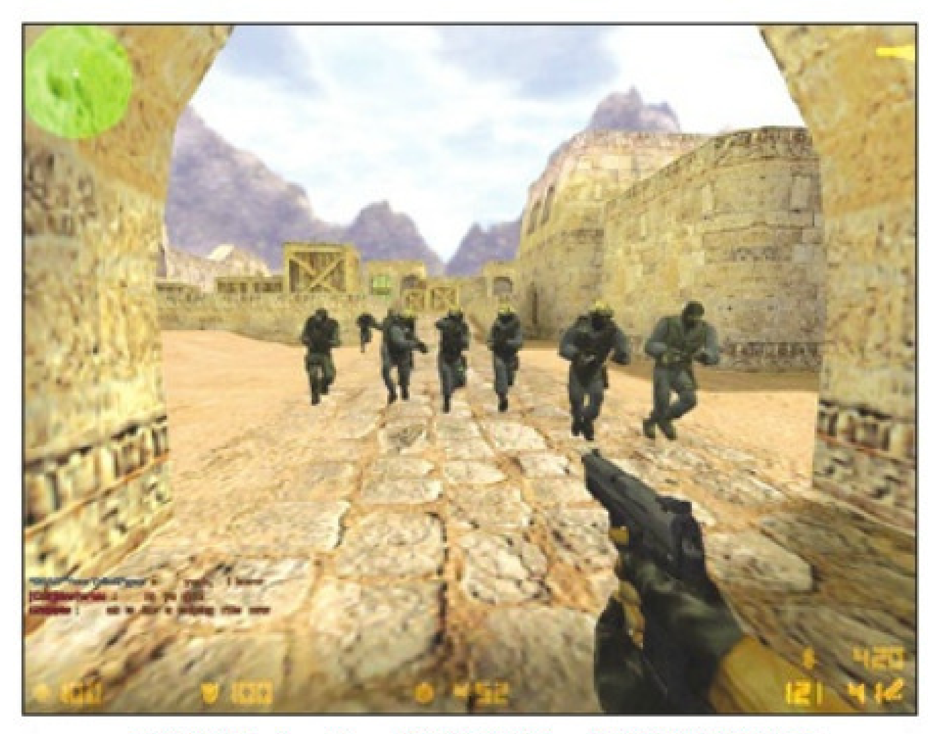




从左到右依次为《虚幻》《半条命》《三角洲特种部队》的游戏画面

四 大众时代：《反恐精英》（Counter-Strike）

2000年，可能是有史以来最著名的一个游戏mod，然后作为《半条命》资料包的一部分，也就是我们所知道的《反恐精英》发布了。从此，FPS正式走向了最为广泛的游戏玩家。它再次改变了自从《毁灭战士》发布以来的FPS格局，将FPS的网络对战从一些核心玩家自娱自乐的东西变成了所有大众都能玩的东西。自此以后CS成为了许多玩家日夜不休的娱乐乃至工作方式。



CS地图dust1，这个内行一眼就能看出来

CS的成功的因素是很复杂的。简单易上手的模式，良好的射击手感（直到今日很多FPS的射击手感仍然没有超过CS），以及精心平衡调整的阵营和枪械（不可避免的，设置的大多数枪械还是变成了鸡肋。这个问题从来就没有得到过改善）以及游戏机制。当然在中国CS能够流行开来也拜其相对低的配置要求所赐。

但是CS在网战上所作出的一大贡献就是将网战的主流从Quake式的多人死亡竞赛转换到了对立阵营的对抗。埋炸弹相当于变相的占山为王模式，而人质救援相当于夺旗。这种形式使得网战看重的不再是单纯的枪法好坏，而是合作和战术意识。

CS还有另外一个特性后来变成了新派FPS的一大标准：只能携带有限武器。在传统的FPS中主角身上能携带的枪械是无限的，你能把所有种类的武器统统带在身上。而从CS开始，你能携带的武器一般只有两把，外加一把近战用的匕首和手雷。当然CS作为《半条命》的mod，丢手雷的操作还是略显繁琐。后来的新派FPS在这点上统统改善了。

五 革命年代：《荣誉勋章——联合袭击》（Medal of Honor: Allied Assault）与《光环——战斗进化》（Halo：Combat Evolved）

2001年迎来了新派FPS的曙光，这就是《荣誉勋章——联合袭击》和《光环——战斗进化》。这两个游戏确定了新派FPS的基本范式。

荣誉勋章：联合袭击由EA的2015小组制作，这个小组的大部成员后来出走建立了后来风光无限最近多事之秋的Infinity Ward。客观地说，《荣誉勋章——联合袭击》在游戏机制上并没有达到完全成熟的标准；直到后来的《使命召唤2》（Call Of Duty 2），IW才将何谓“使命召唤”流的FPS这一概念完全确定下来。但是荣誉勋章已经将这一流派的基本概念确定了，也就是说，从这一作开始这一系列奠定了“互动电影”这一在后来的现代战争系列大放异彩的类型基础。

没错，我讲的就是诺曼底登陆。我们在后来的荣誉勋章以及使命召唤乃至其他的游戏类型中无数次的重温这个场景，但是没有谁能够将我们初次见到这个场景的感觉复制出来。拯救大兵瑞恩里的米勒上尉仿佛就坐在我旁边，握紧手中的M1加兰德步枪，远处德军滩头阵地的炮火在登陆艇旁边掀起一阵阵的浪花；登陆艇的门缓缓地打开，然后德军的MG42那撕麻布般的枪声撕心裂肺般的响起，子弹暴风骤雨般的冲进登陆艇，顿时身边的人纷纷倒下……无数看过了拯救大兵瑞恩的玩家在这一时刻被这个场景逼到喘不过气来，他们发觉FPS不再是为了开枪而开枪，他们扮演着历史上那千千万万的反法西斯战士，为了人类的自由而前赴后继。自此之后，出走的IW制作组所重新制作的使命召唤系列便接过了荣誉勋章：联合袭击的旗帜，继续向玩家提供着重温历史的机会，当然，在这其中如果发现了那些我们熟悉的电影段落，也情有可原，你说是不是?

而《光环》则树立了FPS史上另一个里程碑。它不但代表着FPS能够很好的适应于游戏机手柄，同时在游戏自身的设计上也达到了一个新的高度。

《光环》影响后来的FPS最重要的一个特性大概就是取消血量的设计，而代之以可恢复的护盾。可以说，这个设计是判断新派FPS和古典FPS的分水岭。这样做的目的是让玩家更专注于“当前”的战斗，而不是到处去找血包。玩家的目的不再是“我要到哪里去找下一个血包”，而是“我怎么应付当前的敌人”，这样也同样解放了游戏设计者，他们能够更加自由地安排敌人的布置而不用担心玩家无法打穿这个关卡。而没有血包的概念也让游戏变得相对来说更加“逼真”，诸如使命召唤系列就无法仗着身上带着两个大血包而在枪林弹雨中闲庭信步。虽然肯定会有玩家质疑“中了几枪躲起来大喘气就可以恢复这哪点真实了”，但是这样做的目的并不是为了“真实”，而是提高玩家的临场感。

第二个特性是主角只能装备两把枪。这个特性如我上文所说的，最早应该是来自三角洲的设计；而CS继承了三角洲，采用的是主武器和副武器的限制手法，而从《光环》到《荣誉勋章》到《使命召唤》，都是采用的无关种类一律只能携带两种枪。这样做的目的自然是提高了游戏的策略性；玩家需要仔细权衡携带哪种武器来面对敌人做出最佳的战术选择。比如你带了一把霰弹枪自然就是在近距离作战之用；而狙击步枪就是为了拉开距离。然而《光环》的优势在于它的科幻背景能使得它可以全新的设计枪械和敌人来提高游戏性。

现实情境的FPS总是要考虑其枪械设计的真实程度，比如《使命召唤》系列：二战背景下玩家会凭借一贯经验发现万能配置是带一把大威力的半自动步枪诸如M1加兰德外加一把冲锋枪诸如汤姆森或者MP40。而《使命召唤4》转移到现代战争情境下更是有了诸如M4或者SCAR这种突击步枪作为万能拼缝武器，玩家从来不会丢掉这把枪。同样，在敌人设置方面，也只能通过敌人携带的枪支种类不同来分类，诸如拿着狙击的，拿着大八粒的，拿着冲锋枪的，拿着刺刀的等等。

《使命召唤——现代战争2》中正是由于出现了那种穿着防爆服刀枪不入又速度奇快的铁人角色而招致非议（《荣誉勋章——天降奇兵》因为设计出了一种类似的“狼人”敌人同样招致非议）。

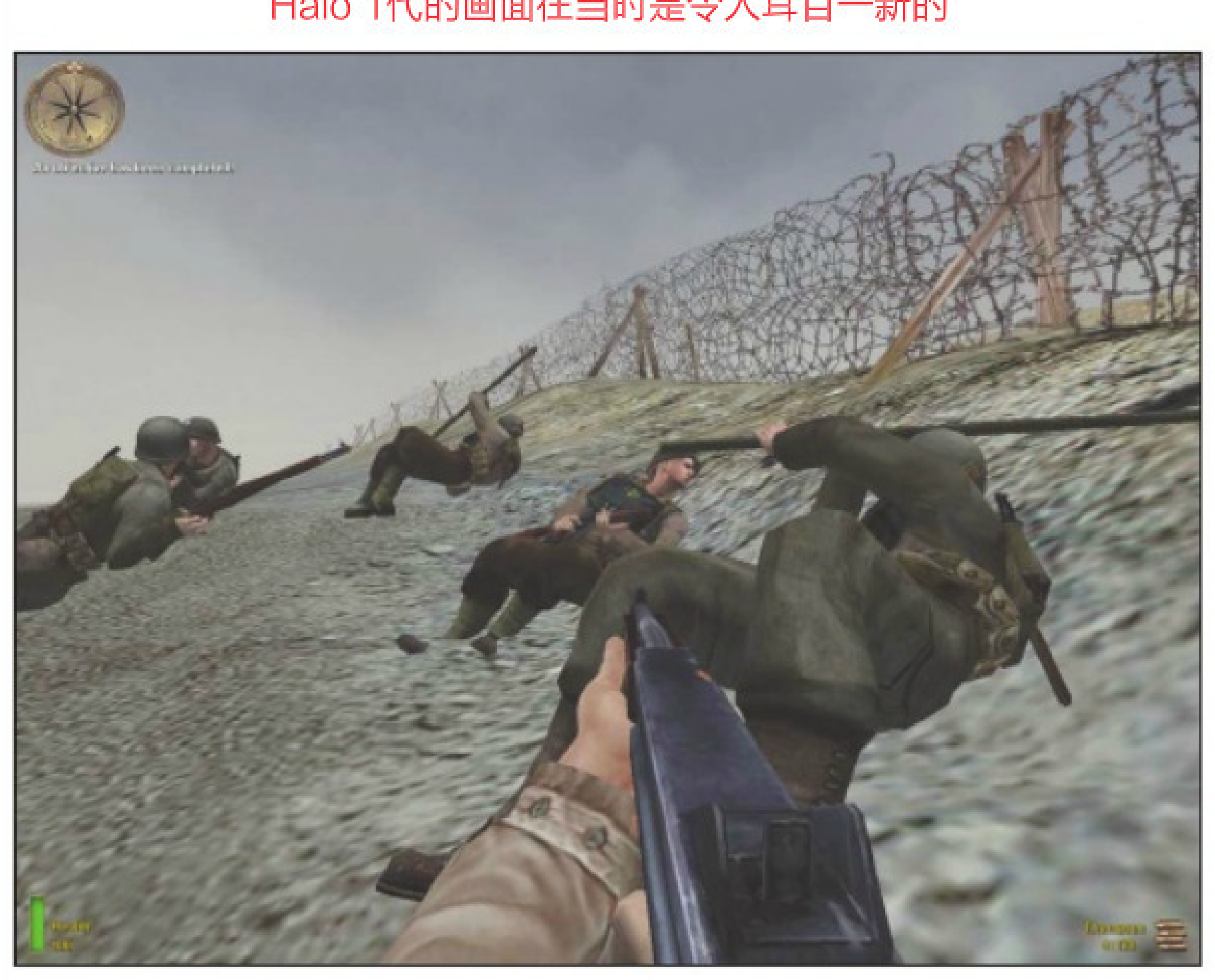
《使命召唤——战火世界》也因为枪械设置不够真实而被许多内行的玩家批评过（M1加兰德威力还不如三八大盖；日本兵人手一支百式冲锋枪，而历史上日本人根本没有装备多少冲锋枪）。



Halo，Xbox捆绑首发的扛鼎之作

而《光环》通过对于敌人种类和枪械性能的仔细设计使得其互动水平提高了一个层次。《光环》里根本就不存在诸如“万能拼缝武器”或者万能配置这样一种东西，所有的武器都在特定场合或者面对特定敌人发挥威力。同样的，敌人设置也是与武器设置精心匹配的，由于其架空背景，所以可以设计出很多种完全不同性能的敌人出来。比如带着护盾的精英就与脆弱的小猪完全不同，从行为规律到弱点到危险之处。


Halo 1代的画面在当时是令人耳目一新的


《荣誉勋章——联合袭击》中，经典的奥马哈海滩一幕

武器性能也是这样，诸如看似没有什么威力的电浆手枪，其最佳用法实际上是利用过载打掉敌人精英的护盾然后换出游戏里单发威力最大的人类手枪爆头之。而针刺枪的特性就是如果在敌人身上钉上足够多的数量，就会聚能爆炸，杀伤力相当大。所以《光环》利用严格的枪械设计和敌人配置极大的丰富了FPS的打法，其战术之丰富多样策略性之高现在还很难有其他的FPS能比得上。

相对来说，《光环》的传统并不是一个考验枪法的FPS，由于天生的平台特性其加入的辅助瞄准功能和大瞄准环也让枪法的重要性降低了。游戏机制里加入的一键扔雷和近战键和严格的武器设定和额外添加的诸如隐身的特性（三代加入了“附件”，更强调这点）使得其更强调的是“动作”，也就是通过各种各样的互动手段来消灭敌人，而非单纯的考较枪法。这一点才是《光环》的精髓。

第三个特性则是载具系统。可以这么说：现在的FPS里，载具系统做得最好的仍然是《光环》。《光环》的载具系统的最大优势实际上是在于它从一代开始，其载具系统就引入了一套完整的车辆动态物理拟真模型，这是其他所有的FPS都不具备的。无论是疣猪运兵车，还是天蝎坦克，还是星盟的悬浮装甲车，其悬挂和车轮都是真实起作用的，这与其他绝大多数有载具的FPS那种车辆就是地面滑块的效果相比高下立判。

《光环》一代的关卡设计同样可以列为FPS史上最为杰出的那一类。玩家在UNSC战舰“秋之柱”号上醒来便投入了对星盟的接近战；好不容易从黑暗压抑的舰艇上逃脱出来，然后从逃生舱钻出来之后看到如同梦幻一样的光环蓝天白云绿草地美景，我想不会有几个玩家对此不印象深刻。同样，在后续的关卡中Bungie也做到了关关连续，然而也关关不同。海岸线上与星盟的战斗，飘着雪花的寒冷的光环制冷装置的场景，当然还有最杰出的图书馆，那种宏伟而压抑，单调而刺激，孤独而悲壮的感觉，让独自拯救世界的士官长显得更加伟大。

《光环》真切的在各方面都做到了顶尖，甚至包括音乐。《光环》的音乐一鸣惊人，也让Martin O'Donnell & Michael Salvatori这两位Bungie的御用配乐家一举成名。后来FPS则开始重视配乐；当然顶峰则是《使命召唤——现代战争》系列，一代配乐家是好莱坞的Harry Gregson-Williams；而二代则变成了大名鼎鼎的Hans Zimmer！或许最能体现光环主旨的是其中一首配乐的名字：Rock Anthem for Saving the World。

六 英雄末路：《半条命2》与《毁灭战士3》

2004年《半条命2》和《毁灭战士3》的出现是古典主义FPS的最后的余辉。在它们之后，古典意义的FPS就已经消失了，新派FPS，即以《使命召唤》和《光环》为代表的FPS彻底占据了玩家的屏幕，玩家渐渐习惯于投身于历史的、现实的、虚构的、宇宙的各式各样的战场，那些孤独的在各种各样的阴暗迷宫里冒险的孤胆英雄们离我们渐行渐远。

相对来说，《毁灭战士3》对FPS业界的影响要比半条命2要小一些。从技术上来说《毁灭战士3》当时在业界无懈可击，这是事实；但自从约翰·罗梅罗出走之后id就再也没有做出过领先的关卡设计，这也是事实。而id的上一个游戏《雷神之锤3》是一个彻彻底底的多人游戏。《毁灭战士3》对FPS业界的影响基本上是技术的：卡马克在这个游戏里向所有FPS的制作者展示了什么叫做下一代的引擎技术，自此之后《毁灭战士3》所开创的凹凸贴图和容积阴影就成了所有后来的FPS的标配。

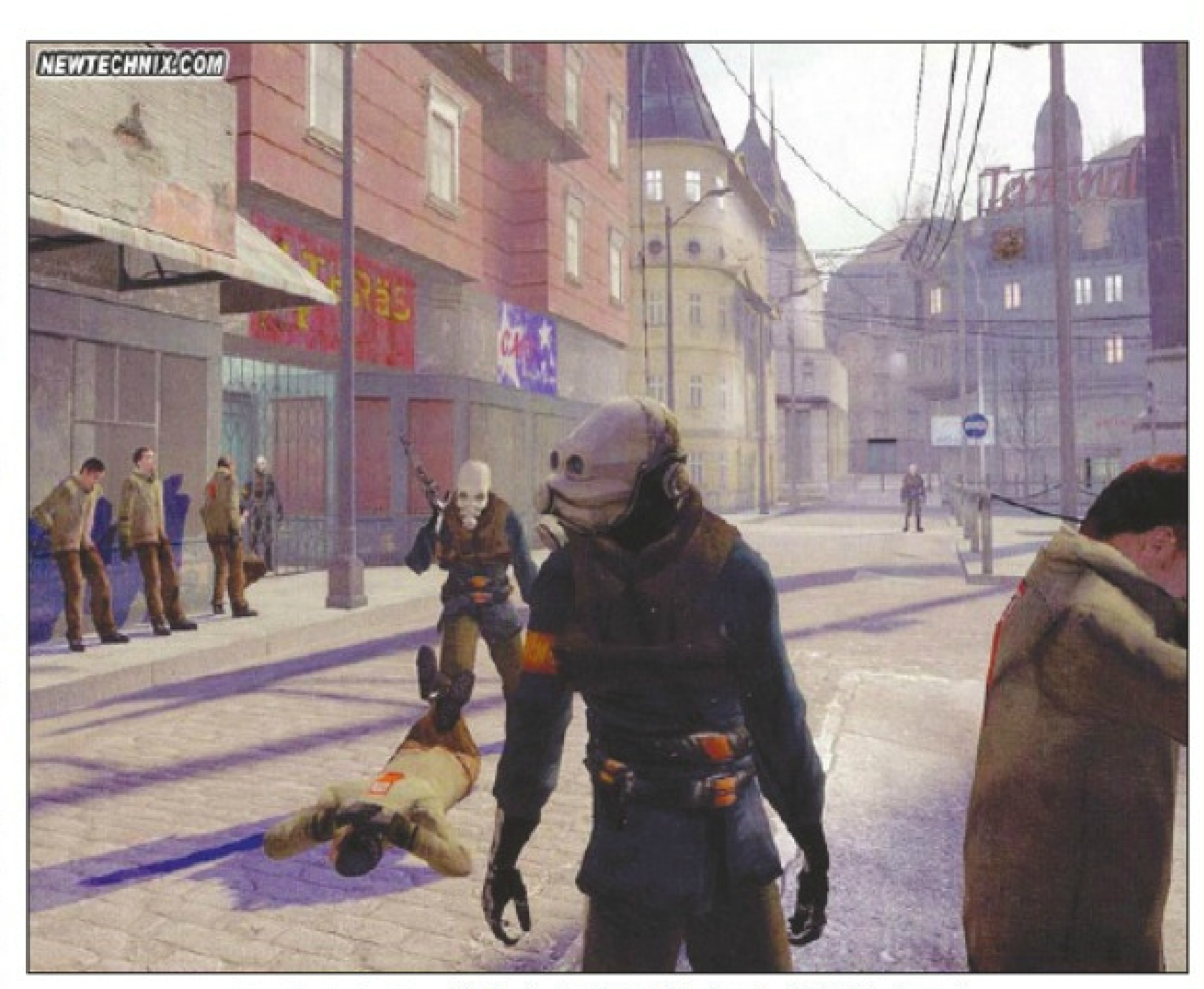


Doom3的凹凸贴图和容积阴影在当时是绝对领先的

而《毁灭战士3》的游戏设计以及关卡，还是古典的。利用手电筒在漆黑一片的舱室里探索，这不无炫技成分，但是必须说明这种利用引擎本身性能来影响游戏性的做法是未来FPS的一个发展方向。笔者之前看过一个Crytek的技术展示——制作者在一个房间内部设置了一个光源，然后放入一个AI角色，于是AI就循着光源找到开关把灯关掉了。真正所见即所得的游戏设计必将给未来的游戏带来非常重要的变化。

在《毁灭战士3》之后id就再没有做过游戏。《雷神之锤4》和《雷神战争》都是外包作品。我们敬爱的约翰·卡玛克也专注于他的火箭事业而较少在游戏业出头露面。2007年，卡神宣布了id的下一代引擎id Tech 5，并同时揭开了id下一个游戏的面纱：Rage。希望这一次卡神给我们带来全新的东西。

《半条命2》则是把解密冒险类FPS这个FPS上的古典主义门类做到了极致，它是一个完全的，到现在仍然罕有匹敌的Story-Driven类型的FPS。保质保量的单机流程和现在看起来都不算差劲的画面，让《半条命2》不孚众望成为《半条命》1代的成功的续作。



Half-Life2。这种冬季阴霾的东欧感觉挥之不去

《半条命2》对于玩家头一个冲击，还是画面。它是最早出现的DX9游戏之一。我还记得当我在火车上看完G-Man的那一长段冗长的演说之后，走下火车，看到清晨的阳光透过车站天花板上的透明窗户照在那斑驳的墙上，不禁泪流满面。国内的玩家势必会对City-17印象非常深刻；它成功的营造了一个破败的东欧工业城市的感觉，很迅速的勾起了我们对于国内大片大片这种类似景观的回忆，北方老工业城市的玩家对此记忆会更加鲜明。走在City-17的街上，看着阳光照射在对面那座已经残破不堪的典型苏联风格五层住宅上，仿佛就能感觉到那种冬季的清冷的空气，还有一层夜晚的薄雾在太阳升起后仍然没有散去……Valve利用强大的Source引擎和出色的美工技术为我们营造了一段梦幻之旅，无论是在City-17之中的冒险，还是后来"我们不去莱温霍姆……"的那个遍地僵尸的小镇，都给人以极其深刻的印象，在6年后的今天仍然让人感叹不已。

在游戏机制上，《半条命2》最大的创新应该还是引入了Havok物理引擎。其解密机制是完完全全物理的，所以客观上《半条命2》的过关方式并没有那种强制的触发脚本的限制，而是Sandbox形式，玩家可以用很多其他的方式来过关，所以在《半条命2》刚发售的那段时间内各大杂志上《半条命2》利用物理来取捷径过关的小技巧层出不穷。当然，《半条命2》还贡献了FPS史上第二有创意的武器——重力枪（第一是谁？等会再说，而且也跟《半条命》有关系）。到了后来《毁灭战士3》的资料片也把它山寨了过去。

《半条命2》的关卡设计也将"故事驱动"这一个门类做到了极致。在通常的FPS中，关卡间Loading时间不能让玩家太过无聊，也需要故事往下进展的理由，于是就出现了过场这种东西。过场这种东西，要么如同《光环》那样，如同电影一样给玩家从这个关卡跳到下个关卡中间的主角的行为描述；要么就像《现代战争》那样一个不短的任务简报，让玩家知道下一关做什么以及该怎么做，这是一个动机描述。当然这其中有无数中间形态。而《半条命2》的杰出在于它继承了《半条命1》的主视角过场，并绝对严谨的遵从这个规则。整个故事流程是完全无缝的（虽然还有些许Loading时间），弗里曼看到的就是玩家看到的，弗里曼听到的就是玩家听到的，玩家就是弗里曼本人，经历着这一切。《半条命2》真切的解释了什么叫做"主视角扮演"。

七 新生代：《使命召唤》与《孤岛惊魂》（Far Cry）

EA的2015制作组的人员大部分出走，组建了Infinity Ward，而IW的第一件作品，就是《使命召唤》。使命召唤流的FPS之前已经在荣誉勋章的部分中阐述过，无需再重复；基本上来说，就是取材于二战战场上的历史事件以及各路影视剧来为玩家创造一个可信的有最大临场感的游戏场景。这不是一件容易的事情，其中IW极为高超的脚本运用技巧才能成就这些。

在游戏机制上《使命召唤2》就确定了以后使命召唤的范式：没有血量设计，玩家被攻击之后视野变红，然后只要躲起来一会就会恢复。另外一个非常重要的特性是机械瞄具的引入。也就是通常所说的右键举枪。这个设计最早应该是《闪点行动》（Operation Flash Point）所开创的，但是闪点行动是一款异常专业的FPS，其影响力显然不如《使命召唤》。机械瞄具的引入增加了FPS的真实性，玩家不再是如同坦克一样稳定的举着枪到处跑的超人，而降回普通士兵的水准。在多人对战上，枪械的举枪速度以及不举枪时的射击精度都成为了非常重要的战术考量，为FPS引入了一个新的维度。



《使命召唤2》完善了“使命召唤”系列的标准



蓝天！白云！大海！丛林！多么赏心悦目啊

《孤岛惊魂》则是古典单人冒险类FPS的新生后裔。作为一个单人的FPS来说，《孤岛惊魂》的游戏体验实在是乏善可陈，但是凭借着它的画面这个游戏在FPS史上就能留下一笔。我们都已经厌倦了各式各样的迷宫地道破败的城市，第一眼看到孤岛惊魂那美丽的海岛景色都异常惊艳——如果潜水，海里还有鱼！比起在黑漆漆的火星基地里打着手电照怪物，群众对在风景秀丽的海岛上打枪还是更加喜闻乐见一些。不过它的续作大概在FPS历史上会有更高地位：我说的不是《孤岛惊魂2》，而是《孤岛危机》（Crysis）。在《孤岛惊魂》的五年过后，2007年Crytek公司携《孤岛危机》而来一举轰下了“单机游戏最佳画面”的宝座，并且在三年后的今天仍然不可动摇。其怪兽级别的性能要求也轰杀了六代显卡。而且更加夸张的是，它的续作可能超越不了它的画面水平！《孤岛危机2》所使用的Cry Engine3.0致力于优化性能需求以便于移植到家用机上，目前来看其画面并不比《孤岛危机》强。

八 离经叛道：《英雄萨姆》（Serious Sam）和《战地1942》（Battlefield：1942）

当玩家厌倦了在庞大的城市废墟或者地下迷宫或者基地甬道里四处探索寻找怪物，当玩家厌倦了被自己的班长大喊着“你去给我把对面德国人那MG42给敲掉”，玩家需要什么？轰！至！渣！

于是《英雄萨姆》就出现了。

这个游戏的理念就是这么简单：把你面前会动的物体一律轰至渣。当然，为了在做这个事情的时候心情愉快，这个游戏的场景调子极其的卡通明快。至于剧情和动机，那是什么？能吃么？

从这个角度上来讲，《英雄萨姆》继承的其实是一系列上古时代街机游戏的精神，敌人向你冲过来的这个过程会让人想起一些光枪游戏，不过走动是你自己控制的。简单，发泄，有乐趣，或许加上一点点积分系统的挑战性，玩家别无所求。

在《战地1942》之前笔者想特别提到一个游戏：《命令与征服——变节者》（Command & Conquer: Renegade）。他们都是EA出品（虽然“变节者”是Westwood的独立作品），发布前后差距仅仅七个月，



《英雄萨姆》，枪枪枪！




载具作战才是《战地1942》的真义


《命令与征服——变节者》，主视角体验命令与征服的世界……

但是精神上非常类似，笔者就决定将这两个游戏划到一起。

在“变节者”中Westwood把即时战略的玩法搬进了第一人称射击里。多人对战中玩家隶属于两方，各自有一个巨大的基地甚至还有采矿车在收割着泰矿。任务很简单：将对方的基地干掉。它并不是最早引入完整载具系统的FPS；《光环》才是。然而，《光环》无论单人或者多人，其载具只是作战的辅助，玩家不指望依靠载具完成大部分火力输出。而在“变节者”以及“战地”中，载具战变成了主角，玩家驾驶着的坦克和飞机会对战局造成关键影响。然而如同Westwood之前所做出的每一个游戏一样，他们飞快的尝试了一个新概念，然后飞快的出品了一款游戏，然后再飞快的把它遗忘掉。Westwood解散了，“变节者”的续集如今都没有下文，而前年EA宣布之后又取消的TIBERIUM也只是名头上挂着一个“C&C世界观的FPS”而已，而与“变节者”很难从各方面有关系了。如今只有战地系列在不停的出着新作，《战地——叛逆连队》（Battlefield: Bad Company）系列的载具系统相比正统续作《战地2》和《战地2185》大大缩水，更接近于《光环》的模式。不知道《战地3》何时能够延续战地一系的精神。

九 第二次复兴：《使命召唤4——现代战争》（Call of Duty 4: Modern Warfare）

《使命召唤4——现代战争》重新定义了FPS。往大了说，这个游戏重新阐释了游戏作为艺术的一个门类应该会是什么样子的。FPS业界在《使命召唤4》出现之后突然发现，FPS还可以这么做。虽然FPS老玩家对其网战平衡性有抱怨，虽然他们对其单机任务极其耍赖和无趣的高难度怨念颇深，虽然玩惯了精心设计的光环风格单机战役的玩家们会对其基本上不存在的单机自由度嗤之以鼻……但是《使命召唤4》无疑在FPS这个领域放了一枚核弹，其意义几乎等同于当年卢卡斯拍出了星球大战，之后好莱坞的大制作影片就变成了现在这些特效怪物的样子。忘掉那些死硬派吧，《使命召唤4》的销量证明了一切。那些没玩过几个FPS的家伙们买回这个游戏，把它塞进PS3或者XBOX360的光驱里，按动手柄，被在巴格达市中心爆炸的核弹惊的目瞪口呆，然后屏住呼吸跟麦克米兰上尉在死城普里皮亚季潜行。最后几乎是咬着牙接过普莱斯上尉滑过来的手枪，一枪，两枪，三枪……扎卡耶夫应声倒下。他们会把《使命召唤4》的光碟推出碟舱，然后在别人面前欢喜赞叹。

Infinity Ward极其出色的脚本和场景掌控能力创造出了这一切。玩家如同一个木偶一样被制作人所操纵着作出反应——这同样也是一个杰出的电影导演所需要的能力，他应该能在恰当的时间引发出观众恰当的情感——语出好莱坞剧作家罗伯特·麦基在他那本出色的讲述银幕剧作手法的《故事：材质、结构、风格和银幕剧作的原理》。在《使命召唤4》永久载入游戏关卡设计教材的双狙人那关，玩家的一切行动都必须听从麦克米兰上尉的指示，然而就是这样的设计才造就了那么出色的表现力，而麦克米兰上尉也大概成为了FPS史上（或者游戏史上）表演最少而让人印象最深刻的游戏角色。

《使命召唤4》已经完全进入了互动电影的范畴。IW突然向世界展示了游戏作为一个新的维度的可能性——于是其他的厂商纷纷跟上，有FPS业界的，也有FPS以外的。从这个角度来讲，《质量效应》走的是和现代战争相同的路。

《使命召唤4——现代战争》使很多人开始玩FPS游戏

现代战争中增强临场感和冲击力的方式是从半条命继承而来的——严格的主视角演出。除了必不可少的任务简报，所有的游戏中过场全都是以玩家扮演某个角色的主视角发生的——在《现代战争2》里这一点更加极端，IW还特意设置

了一个国际空间站的宇航员来“观看”核弹在太空中爆炸的场景；大概这个角色会被列为游戏史上玩家扮演的最短命的角色了，虽然玩家唯一能够操纵的地方也就是左右晃晃脑袋。

其实现代战争有一个很有趣的细节——主视角下的动作部分。玩家不再是一个端着枪的幽灵，而变成了一个活生生的人：从直升机上抓住绳子索降；在原子弹爆炸之后狂乱的挥舞想要抓住什么……《现代战争2》里更是出现了攀爬冰壁以及冲上屋顶挥舞荧光棒等一系列的增强版。

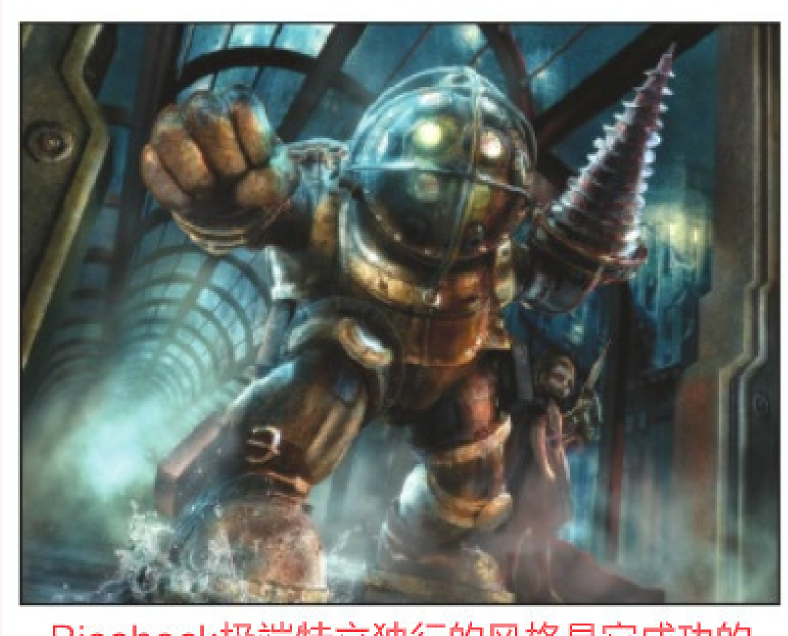
如今IW解散，前成员与Activision对簿公堂；《现代战争2》相比1来说并没有实质性的突破。然而那些买了《现代战争2》的一千多万的玩家需要的只是新的一趟梦幻之旅，正如同卡梅隆给我们带来的阿凡达那样，再次体验一把屏住呼吸手心出汗的经历，这样就够了。





《使命召唤4》的画面继承了该系列的临场感，关卡设计出色。其中“All Ghillied Up”堪称FPS史上最杰出的关卡之一

十 非典型：《生化冲击》（Bioshock）和《潜行者——切尔诺贝利的阴影》



Bioshock极端特立独行的风格是它成功的一大原因



《潜行者》的画面和气氛都是非常强力的

现如今是游戏类型大融合的时代。越来越多的游戏已经难以界定到底属于什么种类；《生化冲击》和《潜行者》则无疑是其中的两款。而这两款都选择了向旧时代的光辉的RPG致敬——没错，我说的就是《辐射》（Fallout）。其中，《生化冲击》拿来了《辐射》的精神和深刻内涵；而《潜行者》则学习到了《辐射》的废土气息和自由度。

据说《生化冲击》刚开始策划的时候是计划做成一个RPG，这一点大概是真的。事实上它的开场，那个从潜水舱缓缓进入极乐城的段落大概是自从辐射2之后我见过的最为震撼的开场。而作为一个FPS，这个游戏的射击部分只能说实在乏善可陈，手感未必比得上《辐射3》。《生化冲击》只能说，告诉世界，FPS还有这样的做法；2K为这个游戏投入的资源之庞大或许是不可复制的——如果不是一开始就有想做出一个超越辐射的RPG的野心，我不认为他们会为一个FPS投入这么庞大的资源。

至于《生化冲击》的内涵，在这里我就不阐述了——关于奥威尔利维坦阿特拉斯耸耸肩的长篇大论我们已经看过无数。或许《生化冲击》会成为FPS历史上独一无二的一个游戏，但是，我们会记住他，这就够了。

至于《潜行者》——如果说《生化冲击》是本来要做成RPG的FPS，那么潜行者就是本来要做成FPS的RPG。这个游戏有升级项目，有背包格子，有枪械属性，有主线任务和支线任务——这不是个RPG是什么？大家打的不是FPS，而是辐射的精神续作。而辐射的正统续作——《辐射3》出来却是骂声一片，老玩家们都对Bethesda怨声载道。然而《辐射3》和《潜行者》在游戏玩法上却非常接近……到了最后，无他，还是气氛耳。

没错就是这样。无论是《生化冲击》还是潜行者，这两个游戏最大的成功之处还是成功的渲染了两种截然不同的气氛。无论是在水下原本温暖欢乐却变得鬼蜮阴森的极乐城，还是如同一片死地的切尔诺贝利，玩家无时无刻都能感受到自己真切的置身于那个场景。这或许才是游戏的意义之所在：提供造梦的机器，让我们前往那些永远无法接触的世界。

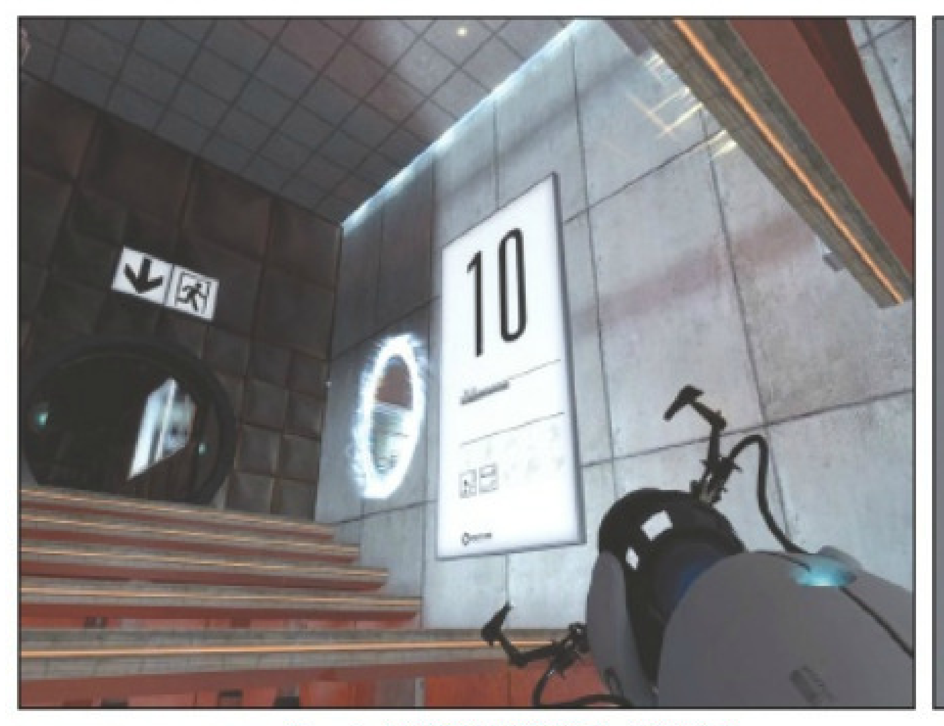
十一 新概念：Portal，《求生之路》（Left 4 Dead）与《边境之地》（Borderlands）

放在这里的三个游戏，都属于在FPS史上很难找到前例的游戏。Portal自不必说；而L4D则是在一个旧范式之下用新概念包裹起来的游戏，现在来看，Valve可能会用L4D创造出继CS之后的第二波全民打枪狂热。而《边境之地》则结合了ARPG的模式。

Portal算不算FPS，这一点值得商榷。至少，FPS这个“第一人称射击”的名字，Portal里使用次元枪的方式算不算射击这是很难说的。但毫无疑问的一点是，Portal是FPS史上最独特的一个游戏，07年的大半欧美游戏网站将年度游戏颁

给了《半条命》橙盒版，我们知道，这其实就是颁给了Portal。

Portal创造了FPS史无前例的游戏方式，应该来说，它更应该算作一个解谜游戏。次元枪也可以算作FPS史上最有创意的武器。其关卡设计也是完全配合这个武器所设计的，而与传统的FPS式关卡没有任何关系。


Portal的设计思路非常独特


Portal乐高版……

Valve这帮死宅男的创举还不在于做出了一个非常有创意的解谜FPS，更加夸张的是，他们居然在这个FPS里塞进了一个相当有吸引力的剧情！关卡里无处不在的暗示和极其饶舌的人工智能GlaDOS随着游戏的进展会拼凑出一副让人不寒而栗的图像。Valve居然也非常聪明的将这个游戏与半条命的主情节联系了起来——当年Portal推出之后不知道有多少玩家像我这样到处寻找Portal剧情的讨论帖子的？其叙事水平也几乎达到了欧美游戏的顶尖水平——主角没有语言，整个游戏里有对白的只有一个爱讲冷笑话的人工智能GlaDOS，但是就这么简单的刻画，就将游戏里那个带心形的箱子“爱心方块”（Companion Cube）捧成了人气角色！Portal在欧美人气之高实在是很难想象的。

Portal 2已经看见了曙光。这回我们不知道，Valve的制作人们会给我们带来怎样的旅途。

合作闯关的FPS我们已经见过不少；比如《光环2》开始就可以合作闯关。而把合作闯关作为整个游戏的核心来设计的，现在看起来只有L4D。一般的FPS的网战模式如果套用网游的说法，叫做PVP；而L4D的最大创新之处就在于它引入了PVE的概念，玩家对抗的不是另外一批玩家，而是玩家合作起来对抗环境。一般地说来，玩家合作通关的游戏都是假如有一个玩家很强那么其他的人阵亡也不会有什么事；而L4D的特色就是要把合作这点发挥到极致，它设置的敌人强度是单凭一个玩家所根本无法对抗的，甚至有三个玩家也不行。只有四个玩家之间的通力合作，才能够顺利的过关。这样的游戏才是真正的Leave no man behind，而不是说可以轻易的牺牲掉某人。特别是到了每一章最后的防守任务，极其强大的攻击压力会让任何一个人的损失都是不可接受的，这时对于四个玩家的配合水平会有空前的要求。

而双方阵营之间的对战也变得更加有趣。感染者和幸存者两方的打法是完全不同的；这也让双方的平衡性很难控制。而血量设计大概也是L4D的败笔之一。但是不管怎么说，L4D大概会成为以后FPS的一个重要的分支。

《边境之地》则是大菠萝与FPS的嫁接。你喜欢打枪？喜欢收集装备看数据？那好，打《边境之地》。虽然任务很无聊系统缺少某些关键要素（比方说银行）武器参数各种IMBA，但是就是凭借其上佳的射击手感和广大人民群众对于刷装备的强迫症，群众对于它还是喜闻乐见的。

卡通渲染的FPS画面，《边境之地》不是第一个；至少有XIII珠玉在前（这也是一个很有特点的FPS）；刷装备也是继承了大菠萝的精神；然而把打枪和刷装备结合在了一起，再加一点点废土的佐料，《边境之地》就这样成了。系统上都没什么新意，然而就是把这些门类进行一个嫁接，一个玩起来挺带劲的游戏就出现了。现在的游戏门类越来越模糊，我们有看起来像RPG的FPS（比如潜行者）和看起来像FPS的RPG（比如辐射3和质量效应），还有主视角的动作游戏（镜之边缘）。那么，以后又是怎样的？

十二 尾声：我是如何停止焦虑并爱上打枪的

当他的身体变得越来越没有防御能力的同时，他的进攻手段变得越来越具威慑力。他逐步升级地用石头、青铜、铁和钢制造各种刺杀的利器。在相当早的时期他就学会了怎样从远处把猎物击倒。长矛、弓箭和枪炮以及导弹给了他具有无限射程和几乎是无限威力的武器。

虽然他也常用这些武器来对付自己，但若没有它们，人类决不能征服整个世界。他为它们费尽了心机，它们也为他忠诚服务了多年。

但时至今日，只要它们还存在，他就只能活一天算一天。

——阿瑟·克拉克《2001：太空漫游》第一章–上升到人的地位

枪是人类手臂的延伸，是人类武力投射的永恒象征，大概不会有一个男人心底没有对于枪械的渴望。而FPS满足了这种渴望。在这篇简短的小文里笔者回顾了FPS史上那些著名的造成改变的游戏，然而还有太多的游戏没有提到，诸如卡通渲染风格独特的XIII，与其说是FPS不如说是拟真步兵战术的闪点行动，恐怖类FPS的杰作FEAR，另类的止痛药，还有很多很多。而FPS也出现了TPS这样一个分支，战争机器作为掩体射击这一个类型的杰作比很多FPS都要流行。

未来的FPS会是怎样的？我们不知道。正如同我们不能在现代战争出来之前想象FPS会发展到这个态势一样。作为现代游戏拟真的先锋，FPS在画面上一直走在前列。或许随着体感和3D技术的发展，FPS不再是安坐屏幕前握着鼠标键盘或者手柄，而是在表现形式上会有更新的突破。我们可能会再次回到奥马哈海滩，真切的握住手中的步枪，看着远处的德军滩头工事，听着那如同撕麻布一样的机枪声；或许在某个外星球，抬头上望便可以看到头顶不同于现在大城市的灿烂星空；或许……

造梦永不停止。P



SHANK

■内蒙古 莽月飘零

《SHANK》作为一款2D横板过关动作游戏，其最大的卖点是爽快与暴力。通过4月上“前线地带”里的先期介绍文章，我们已经知道游戏的主角是一个装备精良、杀人不眨眼的双枪纯爷们、电锯真汉子，也了解到了主角铁血到什么地步，但是对于一些更细致的战斗细节我们了解得还不是很深刻。作为一款纯动作游戏，不能完全了解这款游戏的战斗特点，也就不好判断《SHANK》究竟值不值得安装在你的硬盘上。现在制作方已经公布了更多的信息，接下来就让我们进一步来看看《SHANK》的亮点吧。

DEMO演示

《SHANK》虽然没有确定发售日期，但是其进度已经相当令人满意了——至少已经有Demo可以在Xbox360上跑起来了。

《SHANK》是一款多平台游戏，我们完全可以通过Xbox360上的Demo演示来了解这款游戏。游戏的操作并不复杂，按键比较少，Y键是使用链锯，可以随时拉响那把威力十足的电锯挥向敌人；X键是格斗，连续按下格斗键就可以用小刀不停地蹂躏你的敌人；B键是双枪，配合方向键你可以用双枪集中火力同时向一个方向射击，也可以分散火力一把枪对准一个方向折磨你的敌人；A键是跳跃，越过障碍和跳上高台你必须借助跳跃键来完成；而RT可以抓住敌人然后再用各种方法折磨他们。以上键位是Xbox360手柄的默认设定，所以推荐PC版的玩家在游戏推出后也使用Xbox360手柄来体验游戏。

演示Demo似乎是在游戏的第一关，过场动画和游戏一样表面粗糙而细节精细，粗犷夸张的人物，苍凉的背景，这让这款游戏充满了美式漫画的风味。游戏开始，主角反手握着一把小刀，寒光一闪，把一个箱子砍落在地。《SHANK》里有一些物品是可以破坏的，虽然目前来看这类物品似乎仅仅局限于箱子，相信正式版本会有更多的可破坏物体。随后一个不知死活的红衣小喽　提着一把大砍刀冲了上来，被主角挑浮空后用双枪对他进行子弹的洗礼，而后一电锯将其结果，干净利落。

接下来是主角用各种方法狂虐敌人，一路虐到Boss前。当愚蠢的Boss公牛也是那么无助，主角一翻身骑在他的头上，将一颗手雷塞到他的嘴里，一个漂亮的后空翻外加一发射向手雷的子弹，将公牛轰成了渣。

Demo的演示虽然很短，但节奏非常紧凑，打击感强烈，招式灵活多变，其中融入了很多经典动作游戏的小段子和招式，比如FC上《赤影战士》中的吊在物体上攀行，《鬼泣》的挑浮空射击等等。主角的装备多种多样，除了前面提到的诸多杀人越货的利器之外，似乎他还藏有一把霰弹枪，神不知鬼不觉地突然抽出来放一枪后又迅速突然藏好。尽管这把霰弹枪看上去有些废柴，但至少我们虐杀敌人的时候又有了另外一种选择。



Boss战似乎都是1v1的单挑，没有小怪骚扰

一些被忽略的细节

游戏的故事背景虽然我们还并不知道，但依据一些消息和游戏演示来看似乎又是老套的英雄复仇调调。虽然每个关卡看起来很短，但关卡数量众多，景色多变。目前《SHANK》只能进行单人游戏，但一款单纯的横板过关游戏能如此酣畅淋漓，我们还奢求什么呢？

●制作：Klei Entertainment　●发行：EA　●类型：动作
●预计发售日期：未定　●推荐度：★★★★

绝不是简单的寓教于乐

智力游戏
Gray Matter

■江苏 老黑

使用点选方式操作的冒险解谜类游戏，堪称是最为古老的电子游戏题材之一。其中于上世纪90年代推出过三部的《加百利骑士》（Gabriel Knight，又译《狩魔骑士》）当属其中的佼佼者，而当年创作三部曲剧本的女作家Jane Jensen与她的丈夫Robert Holmes（同时也是当年系列游戏的谱曲者），将要为我们带来一次全新的冒险——这就是《智力游戏》，它将是一个包含了心理、科学、异灵与魔幻的故事。

你的敌人是“叫兽”

游戏的主角是一个名叫Sam的女魔术师，她一心想成为传说中的魔术师秘密社团Daedalus（代达罗斯，希腊神话中的建筑专家和能工巧匠）的一份子。经过调查，她发现牛津大学教授Styles有可能是这个神秘组织的一员，他一直在进行一些令人毛骨悚然的实验。于是Sam隐藏自己的身份，主动要求担任Styles的工作。

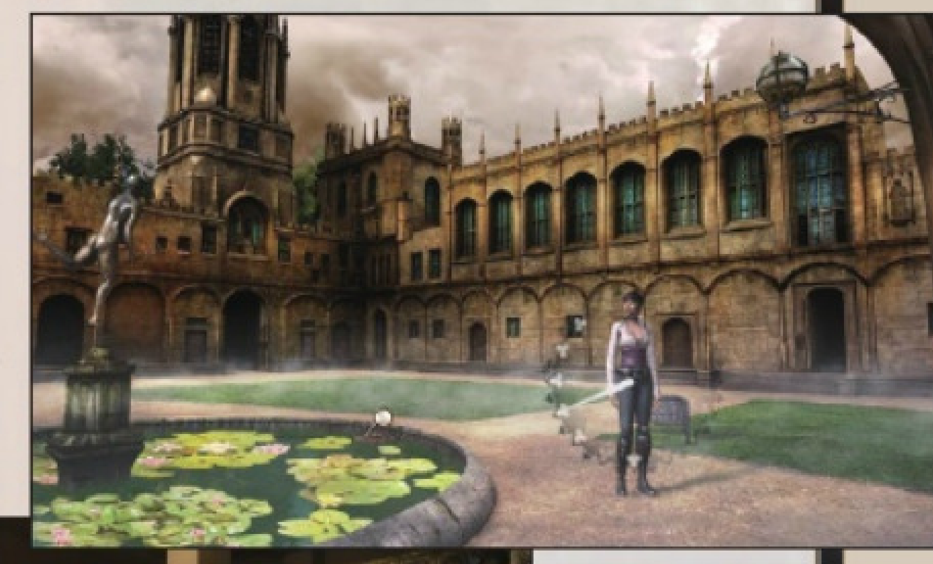
在取得教授的信任之后，Sam发现了教授秘密实验的真相：他所进行的是关于人类精神世界对物质世界反作用的研究，而Sam也逐渐发现进入教授生活后的自己，已经沦为了Styles精神世界的一部分。她能否在教授的异想世界中将这个邪恶的化身击败，重回现实呢？

玩游戏，学魔术

四下查看环境中留下的线索，然后翻箱倒柜寻找可用的道具，再绞尽脑汁寻思着解开谜题的方法……除了这些传统的冒险游戏玩法以外，《智力游戏》还根据主人公的特点，为玩家们提供了用魔术来解谜的新颖玩法。游戏中很多重要的道具并不是隐藏在房间中的某个角落等待玩家去拿，而是装在NPC们的身上，你不可能像ACT游戏那样上去一棍子敲晕了，然后拿了就跑。玩家可以表演一些小戏法来取悦他们，最重要的手段，就是用魔术来让他们心甘情愿地接受欺骗。

电影《致命魔术》的片头，为我们讲解了魔术的基本模式：“第一个步骤是‘以虚代实’，拿出一个看似平常无比的东西，通常是从观众手中得到，或者已经让观众检验了它的真实性。第二个步骤是‘偷天换日’，用虚假的东西去偷换掉这个真实的东西，并以此做出许多神奇的表演。第三个步骤是最艰难的，被称为‘化腐朽为神奇’，把一个东西变没有了，这并不能让观众鼓掌，重要的是你能把它重新变回来。”在《智力游戏》中，扮演Sam的玩家，也可以利用观众的观看心理，准备好所需要道具的复制品，然后找到真品的拥有者，请求他提供真实道具给自己进行戏法表演，在表演过程中将其替换，从而将其据为己有。

Sam的各种魔术并不是按一下键就可以施展的技能，它们都记录在随身携带的魔术书中。玩家需要根据上面记载的步骤，用鼠标和键盘模拟手腕和手指的活动，来控制自己的虚拟替身去进行一场真正的魔术表演。听上去，似乎玩家们还能通过这款游戏来学会不少种的魔术表演方法，真可谓是寓教于乐，其乐无穷啊！



牛津大学成为了Sam的主要活动区域

还可以扮演女主角的男朋友

●制作：Wizarbox / Tonuzaba Entertainment ●发行：Anaconda
●类型：冒险解谜 ●发售日期：2010年第四季度 ●期待度：★★★☆

策略游戏的殿堂级作品又回来了！

席德·梅尔的文明V
Sid Meier's Civilization V

■内蒙古 莽月飘零

在今年4月下的“前线地带”中我们介绍了《席德·梅尔的文明V》（以下简称文明V）中举足轻重的战斗系统和外交系统，随着发售日期的越来越近，制作方又公布了很多其他重要的信息，其他一些重要的系统在《文明V》中也得到了加强与完善，接下来让我们对这款回合战略游戏大作进行更深入的了解。

领导人的行事风格

18个文明与领导人方面已经完全公布了，18个文明分别是：美国、阿拉伯、阿兹特克、中国、埃及、英格兰、法兰西、德国、希腊、印度、易洛魁、日本、土耳其、波斯、罗马、俄国、暹罗（泰国旧称）和桑海。

每个文明都将有一个领导人，同时每一个领导人会有各自的行事风格，在《文明V》中作为玩家对手



热兵器间的较量


排兵布阵很重要，不管是什么时代

的AI，每一个文明的行动将根据领导人的行事风格来决定，而行事风格将会尽量遵循历史。比如英格兰的伊丽莎白女王注重海上力量，海上霸权主义的伊丽莎白会优先发展海上势力，而且也会对英格兰文明的领海格外敏感。同时行事风格也会有属性加成和优势，英格兰的海军单位就会比其他文明的海军单位属性要高，而且生产也会比其他文明快一些。俄国的领导人叶卡捷琳娜偏好于开疆扩土，所以俄国的陆军要比其他文明强。

虽然有行事风格来指导AI的行为，但同时也会对地图有修正，比如英格兰文明若是在一张大面积土地的地图上开局，那么AI不会机械地继续发展海军，而是优先发展骑兵和建造建筑、研究科技。同样，俄国文明在一张大部分都是海洋的地图上也不会傻乎乎地把精力全部放在陆军上，也会去发展海军。由此可见，在《文明V》中地形是比较重要的，在有优势的地图上相应的文明才能最大地发挥他们各自的长处。

●制作：Firaxis Games ●发行：2K Games ●类型：回合策略
●发售时间：2010年9月1日 ●推荐度：★★★★☆


英国的领导人伊丽莎白


地形也更加丰富，山脉森林溪流应有尽有，而且这些地形都有自己的属性加成


现代化战争

AI大大增强

《文明Ｖ》的AI将会前所未有地提高。《文明Ｖ》把重点放在了AI上，战争型AI将只会用武力来击败你，制造并调动所有军队与你死战到底；而运营型AI优先发展经济科技，并会衡量对手的实力而后选择性地发动战争。AI只在有十足把握的情况下才会主动发动进攻，而最高难度下的AI会先依照自己的优势与劣势来衡量对手，并确定最适合自己的胜利方式。比如AI决定用科技流，那么AI不会主动发动战争而会把重点放在科技上面；若是AI决定使用武力，那么它将始终对你的文明充满敌意。

《文明Ｖ》会有一个名为“可控随机性 ”的机制来修正AI的行为，数值越大越具有侵略性，同时每回合还会上下浮动。比如像前面提到的，AI决定使用武力来征服你，那么这个数值向上波动的范围就会很大，这既增加了不可预料性也增加了一些突发事件，游戏中的变数大大加强。但这并不是说完全无法预测AI下一步的行动，依据当前形势和领导人的行事风格，配合上地形与一些经验，预测AI的行动也是有一定几率做到的。

在战斗方面，《文明Ｖ》的AI相当狡猾。每一场战斗AI都会进行先衡量，尽量打一场有把握的战争。在演示demo中，AI的几支队伍准备攻打玩家的一个城市，然而路上却遭遇到了野蛮人。与蛮族战斗过后，AI损失了一些部队，这时我们可以看到，AI并没有继续前进而是打道回府，因为AI以现在的兵力根本无法占领玩家的城市，于是AI聪明地选择保留实力撤退，而不是像前几作中傻乎乎地继续前进成为炮灰。

漂亮的画面和实用的音效

前面提到的十八位领导人每人都会有一段属于自己的独立影片，此外游戏时的画面也将有所改进，较前作而言有了质的提升。当你拉近观看树林时，会真切地看到树叶随着微风摆动，牛羊之类资源点上的动物形象也会有自己的动作。同时《文明Ｖ》的音效也相当细腻，如果在地图上你听到溪流的声音，那么地图附近就会有溪流，当你的屏幕远离或者接近溪流，那么流水声也会相应地从小到大或是从大到小直至消失。同样，在一场战斗中某个单位在不同地形被击倒的音效也是不一样的，在溪流中则会听到水飞溅的声音等等。音效不仅让游戏更加真实，同时也可以让耳朵来判断一些游戏内容，为眼睛减轻负担。

非常重要的站位

《文明Ｖ》中战斗的站位将非常重要，某些远程兵种可以隔着两个格子打倒对手，比如火炮。而某些远程单位只能隔着很多格子攻击敌人，比如投石机等等。而且侧翼的战斗攻击加成将会高达45%。所以开战之前合理的排兵布阵是极其必要的，好的站位会让战斗事半功倍。同时科技和属性对战斗有着决定性的影响，在《文明Ｖ》中已经修复了前作的战斗Bug，让长枪兵捅翻导弹车的滑稽事情绝不会在《文明Ｖ》中再次上演。P


除了远程兵种，还会赋予某些近战兵种远程攻击的能力



站位非常重要，侧翼有45%的攻击加成

铁血战士，并不科幻

幽灵行动——未来战士
Ghost Recon：Future Soldier

■江苏 慢悠悠

如果你觉得《幽灵行动——未来战士》所展示的“铁血战士流”特种作战听上去多半有些“扯”，那么非常有必要来关注一下本届E3大展上Ubisoft所展示的游戏Demo。先前介绍的“未来装备”主导下的敌后作战行动不但看上去相当自然，而且《幽灵行动》系列特有的紧张感和战术乐趣，也得到了保留。

光学迷彩保护下的潜入战

Demo中的战斗发生在一个被战火破坏的北欧海滨小镇，“幽灵”得到情报：俄军将伏击一支美军救援车队，玩家的任务是侦察，并且清除伏击地点。光学迷彩在战斗开始的渗透行动中起到了相当大的作用，移动速度越慢，则“隐身衣”的伪装效果越好。《尖峰战士》时代的悬停式无人侦察机，现在换成了卫星所提供的全息战场实况（有使用次数限制）。场景内所有敌人的活动，都会以黄色圆圈标注出来，玩家看一眼就可以完全掌握敌人的部署情况。一旦潜入到敌人身后，就可以发动华丽的Take Down必杀，同时还能随手将尸体拉到隐蔽的位置。



与《尖峰战士》的“枪枪枪”模式不同的是，《未来战士》更倾向于“潜入+强制战斗”的流程编排方式



敌人并不是统统杀光了事，一些重要目标需要捕获后进行审问，不知道“幽灵”们从Fisher大叔那里学了几手没有

光学迷彩并不可能让玩家彻底“销声匿迹”，Demo中就出现了一种头戴探测镜的士兵，他们能够一眼识破你的伪装。此外，一些情况下敌人的站位紧密，使得他们之间没有视觉死角，无论玩家采取射击还是背后偷袭，都会在行动中暴露。在Demo中我们看到了玩家指挥队友分别锁定两个卫兵，然后自己潜入到目标人物的眼皮子底下，待倒数三声结束后以猛虎下山之势扑上前去，在自己将目标人物制服的同时，小队成员也将碍事的两个家伙爆头，其过程快如闪电，流畅的战术配合犹如水银泻地。

滩头大战

在接下来展示的战斗场面中，“幽灵”遭到了俄军的大举进攻。与常见的TPS（第三人称射击）游戏不同的是，人物的行动和贴墙掩护是以第三人称视角进行的，但射击会以FPS的方式进行表现。与《尖峰战士》相比，可以看到本作的战斗中的变数更多。比如面对一架准备向战场投放无人坦克的

●制作：Ubisoft Paris ●发行：Ubisoft ●类型：第三人称射击
●发售日期：2010年第四季度 ●期待度：★★★☆


未来的KA-60武装直升机，怎么长得跟“雌鹿”差不多?

直升机，玩家可以切换到狙击枪，将其驾驶员一枪击毙，接下来你就可以看到飞机坠毁，机舱中装载的突击队员也会一同毙命，但无人坦克在坠地后依然可以运作。另一个选择就是使用反坦克导弹攻击悬挂在半空中的这个“大家伙”，就可以提前使其退出战场，但通过滑索下降到战场的12名突击队员同样不好对付。

战斗中我们还看到了本作的掩体引入了物理效果，交火过程中一个掩体并不能支撑很长时间，而一些木质、土质的掩护物，根本就不能提供任何的防护效果。为了便于玩家在场景中灵活机动，本作中“幽灵”们身手的敏捷指数也得到了显著提升，他们可以用闪身、滑步等动作，在两个掩体之间快速移动。

线上的蚂蚱

《幽灵行动》的精华在于线上合作，而合作模式最怕的就是遇到一个“自顾自”的队友——其实大多数时候并不是对方存心捣乱，而是你和网线那头素未谋面的玩家之间实在很难有什么默契可言。在FS中，玩家们不必担心上述情况的发生，你甚至不需要对着麦克风狂吼，或者用蹩脚的英文与老外们“鸡同鸭讲”，全新的“战队连接”系统（Link-up System）将彻底合作模式的上述先天不足。

只要将准星对准一名需要“连接”的队友，然后按下相应的确认按键，你就可以与其组成一个生死与共的小组。此时被连接的一方，则充当整个小队的核心，他将掌管队伍的行动。在默认状态下，二人小组情况下请求连接的一方，会跟在队长身后移动，三人小组则会组成一个三角形，而四人小组则是菱形编队，一个小组最多可以容纳8名“幽灵”。Link-up状态下的队员将自己的行动控制权交给了队长，此时玩家的地位，就类似于《尖峰战士》中那些通过Cross-Com系统指挥的队友，但开火和战术动作的实施权依然掌握在你的手中。此外，如果玩家想重新获得行动控制权，那么只要再次按下对应的按键，就能够从队伍中解锁。

Link-up系统使得队伍中的高低等级玩家都能够各司其职，扮演好属于自己的战场定位：在经验丰富的队长的“导航”下，即便对地图一无所知，甚至连游戏的基本操作都不熟悉的玩家，都能够和队友捏成一股绳，完成精确的配合。作为队长，则可以共享队友的特殊技能。比如当一名突击队员和侦察兵、工程兵组成了一个小队，那么他就可以获得侦察兵的光学迷彩，以及工程兵的EMP。在发现目标之后，队长能够优先使用队伍中的支援火力，无需下达任何语音命令进行协调，而是直接将目标数据传送给火力支援单位，从而召唤精确打击。

真人电影造势

从目前的资料看，FS绝对值得战术游戏玩家们的期待，而Ubisoft巴黎分部，以及红色风暴工作室的后援支持，也使得这部作品的品质有充分的保障。唯一让玩家们感到担心的就是，这种有悖于Tom Clancy品牌固有风格的“科幻”属性是否会造成玩家的反感？要知道在《尖峰战士2》中，很多玩家完全无视了现实中并不存在的MR-C枪族，而是选用SCAR和M468这些真正意义上的下一代步兵枪械充当自己的主武器。当然，Ubisoft也注意到了玩家们这种可能的倾向，他们已经着手拍摄真人电影，用以新作的造势。


一枪击毙飞机驾驶员，可以使其迅速坠毁


面对能够识破光学迷彩伪装的战地机器人，还是不要主动招惹为好

在首部短片中，我们看到了幽灵小队潜入莫斯科，利用一次集会反战游行的混乱场面，接近前来镇压的俄罗斯内卫部队首脑，在对其实施狙杀之后安全撤退的战例，长度为两分钟。根据制作组的说法，他们计划像蒙特利尔小组所制作的《刺客信条2》的真人短片《血统》那样，在游戏发售前拍摄，并且通过网络将长度约为40分钟的数段短片展示给玩家，预计拍摄投资将会超过1千万美元。P


这种掩体后面可不要呆的太久

要暴力，更要美学！

子弹风暴
Bulletstorm

■江苏 老黑

提到美式科幻题材射击游戏，玩家们首先想到的就是重金属外观、丑陋的异形生物、火爆的对射，以及肉块和鲜血交织在一起的疯狂景象。由Epic和People Can Fly工作室（Painkiller的开发商）联合打造的《子弹风暴》（以下简称BS），却要颠覆这个旧模式：它色彩鲜艳，战斗过程畅快而不残暴，激烈而不血腥，强调玩家用子弹来演绎充满暴力美学的枪战表演，但又与目前由脚本和QTE等"触发式表演"有着很大的区别。

主角和世界观设定

在BS中玩家将扮演一名星际海盗——Grayson Hunt，他曾经是一名太空雇佣兵，因为与雇主发生矛盾，而被装入囚禁仓流放到宇宙深处任其自生自灭。最终仓体坠入了一颗名为Stigya的绿色星球，这里的自然风光不但比卡梅隆大神为我们带来的潘多拉星球还要美，而且还没有恼人的"蓝猴子"蓄意破坏安定团结的大好局面。眼看我们的主角Hunt因祸得福，从此开创事业第二春的时候，星球上的一座传送门出现了故障，结果不明外星生命体瞬间席卷了整个星球，这里的居民不是死于非命，就是沦为了怪物。不仅如此，整个星球上的生命形式都发生了突变，各种食人花形态的巨大植物遍布整个星球。现在Hunt不仅仅要面对一群无脑僵尸和怪物，整个的Stigya世界也成为了他的敌人。

在这个危险和扭曲的世界中，Hunt的战斗技巧也与我们在FPS中司空见惯的"肌肉+机枪"打法有着很大的不同。BS的基本框架与《无主之地》非常类似：在开放世界中进行"杀敌→换装/升级→杀敌"的循环，但你所获得经验值的多少和道具的质量，与战斗过程的"观赏度"有着最直接的联系。换句话说，BS中的杀敌所强调的不是"结果"，而是"过程"。准确闪躲敌人的攻击之后，攻击其要害部位，造成它处于大硬直状态，然后飞身向前，上去一脚将其踢到旁边的一株变异的仙人掌上面，让它被戳得浑身窟窿，然后再换上榴弹枪一击毙命……这就是制作组为玩家所展示的一个游戏中司空见惯的杀敌场面，当然你可以拒绝这样做，但消灭敌人之后所获得的道具，可能还不够之前弹药的开销。

杀敌后的各种回报均是"明码标价"，"创意"越高，则Hunt的收获也就越大："平庸"地杀死一个敌人，只能获得10点经验值的回报，但是如果你能为它点着熊熊大火，就可以获利50点。奖励点还可以根据玩家的杀敌技巧而进行叠加，爆头、断肢等等高难



巨大的食人花，其实它也是"被杂耍"的道具而已

●制作：People Can Fly、Epic Games　●发行：EA　●类型：射击
●发售日期：2011年第一季度　●期待度：★★★★


巨大化Boss随处可见

度终结方式，都可以让奖金数字成倍提高。

设计思想

Epic主设计师Cliff Bleszinski宣称BS中就连资深FPS玩家也没有见过的武器便将超过20种，但无论手中紧握着的是何种神兵利器，你所倚仗的东西严格说来只有三类：枪械、靴子和皮鞭。Hunt冲向敌人，使出一记飞腿将其踢至半空，然后火力全开，没等其落地，再用鞭子在空中将敌人翻个身，利用这个时间差快速装弹，然后将即将触地的这个倒霉蛋再次踢飞，重复着一过程，直到它被轰成一滩肉泥……



“爆头+50”，特殊攻击方式对应的奖励数值一目了然

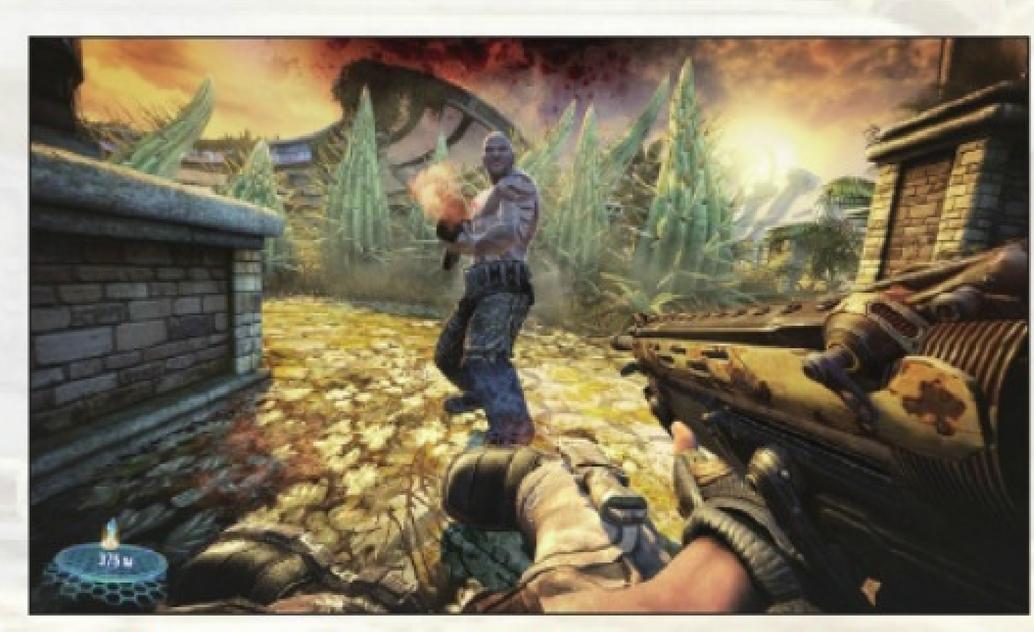
制作人Tanya Jessen并不认为BS在复制《光晕》“射击→挂雷→肉搏”的模式，“用FPS的游戏方式去表现ACT，很多人都这样做，很多人也都失败了。Halo借鉴了ACT的机会判定和连击两大要素，而我们则希望给予玩家一系列的工具，由玩家来组合出最有效，同时也是最华丽的杀戮演出。我们不希望让玩家去扮演一个怪物杀手，在科幻的背景下，其实你与古罗马斗兽场中浴血奋战的角斗士是一致的——找到最有效杀死对手，并且能够给观众带来满足的战斗方式”。

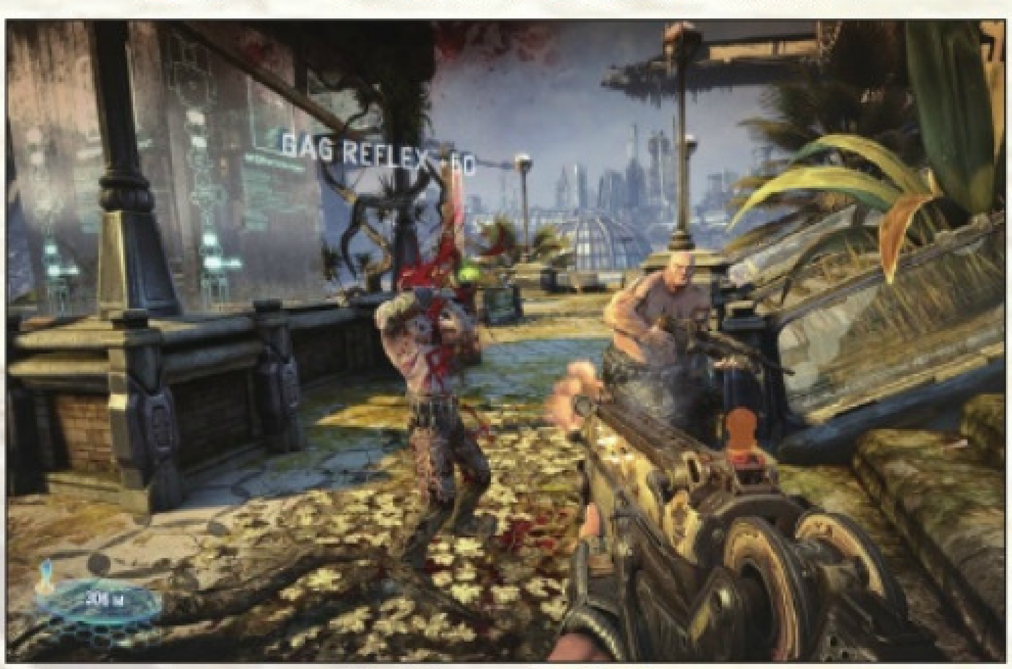
杂耍道具

想在战斗中实现各种表演性，就必须借助各种杂耍道具了。Hunt的基本武器是一支美其名曰为“和事佬”（Peacemaker）的突击步枪，用起来还算是中规中矩，不过这个反英雄的军火库中的其他产品就不那么“正常”了。先让我们来看看“连枷枪”（Flail Gun），它一次可以发射出去两枚用缆绳系在一起的手榴弹，就跟18世纪海军专门用来打敌舰桅杆和风帆的链球弹一样。在正面遭遇一大群敌人的时候，你可以使用这种链球爆弹先将敌人放倒，然后将动弹不得的敌人炸上西天。在遭遇敌人的装甲车辆时，你可以用连枷枪结合道路两旁的电线杆制作一个绊发诡雷，为这些大家伙准备一份厚礼。玩家还可以进行两段发射，将两名敌人用链球爆弹捆绑到一起，使其不能动弹——谁动就会触发撞针，从而一起玩完。

另外我们还在演示中看到了一些肉搏武器，如一种与《正当防卫2》主角使用的抓钩枪非常类似的“皮鞭”（Leash），功能也非常类似：可以将远处的敌人“抓”到跟前来施虐，主角可以用这种辅助道具实现上下翻飞和快速机动。除此之外，你还能用“皮鞭”对敌人进行吹飞和挑空攻击，从而对浮空状态下的敌人尽情宣泄火力。

其实，抓投和快速机动，并不是“皮鞭”的主要功能。制作组表示游戏中的肉搏武器最牛的功能，就是作为演绎“杂耍”的起始道具：BS中的肉搏武器一旦命中敌人，就可以触发1～5秒不等的“子弹时间”，从而为接下来暴风骤雨般的“连招组合”创造条件。P


一面飞铲，一面射击敌人，真可谓是“双管齐下”



游戏的画风相当鲜艳


三名敌人被炸上了天

风色中的一缕希望
——评独举“战旗”的《风色幻想》系列

■北京 呼吸机

曾几何时，日式的战略角色扮演游戏（俗称战棋）在国内拥有极大的玩家群体，但时过境迁，这个游戏类型已经极其萎缩，这是一个默默无闻的残酷现实。即时战略代替了回合战略，动作角色扮演代替了战略角色扮演，真正喜欢战棋的玩家也只能重温一下过去的经典，然后找个小众的论坛抱怨几句。毕竟，能够塌下心来做战棋的公司像能够塌下心来玩战棋的玩家一样少得可怜。

面对双重萎缩的困境，我们依然有一个国产战棋游戏系列在这个盗版猖獗、市场萧条的环境下与重重困难搏击，并以独特的系统、细腻的剧情和各异的人物征服了大批死忠玩家——这就是弘煜科技的《风色幻想》系列（以下简称WF，此系列只有二代和外传《幻翼传说——露卡的魔兽教室》不是战棋类型）。

WF起源于1999年，历经十年国产游戏风风雨雨，已出9款单机与一款网游。对于国产游戏而言，这已经算是相当大的一个系列，论作品数量只有《轩辕剑》可以与之抗衡。除了少数两三款有一些争议之外，游戏的整体质量较高，可见这个逆流而上的系列的强大。但是由不错的作品升级到真正的精品，弘煜还有一条漫长的路要走。

一、从战棋说起

国产单机战棋游戏的光荣历史或许永远是历史了。《炎龙骑士团》《幻世录》《天地劫——神魔至尊传》《超时空英雄传说》……这些佳作都属于90后玩家几乎一无所知的黄金时代，随着



一部二流的作品，一系列精品的开端

汉堂最后的《致命武力》和《阿玛迪斯战记》落幕，战棋一落千丈。在武侠RPG尚可奋力一搏的当下，战棋连挣扎的力气都失去了。

战棋的优点和缺点同时在于引入空间概念的战斗系统。漫长的走格子、没完没了的打杂兵、繁琐的战斗画面都是这个时代玩家公认的噩梦。但是复杂的任务、有挑战性的战斗与多变的战略性是许多战棋成为经典的原因。

WF一定程度上扬长避短，由称号决定、一个回合能多次移动的设定（起于1代，被称作RAP系统）正好解决了行军无聊的问题。而战斗画面的简化同时加快了战斗节奏，使之能更适合当下时代。5代后取消回合制，由速度决定行动顺序更是解决了敌方回合玩家空虚的问题。游戏还加入了刻纹系统、魔兽捕捉等新鲜玩法，至少使玩家不至于玩一半睡着。当然新系统也不免生成刻纹强度不均、能捕捉到Boss或初期炼成后期魔兽的缺点，游戏平衡度有待改进。

许多人误认为WF“战斗就是打群架，先清小怪再欺负Boss”，很难否认WF有这样的弊病。因此，WF的战斗只能说小菜一碟，上来先用魔法和属性相克屠杀杂兵或者找攻击力强的我军队员逐一击破，然后加上状态和斗志冲锋，跑到Boss跟前围个水泄不通，几个“打手”加个攻击


感人的剧情是国产单机的杀手锏

属性爆必杀，Boss甚至没有机会还手。然后施以暴力倾向的猛击直到“Mission Complete”的大字出现在屏幕中。

和其他许多战棋游戏一样，前期练练级，后期砍人如砍树。练级出奇简单，刷到七八十级也不是难事，即便Hard难度的Boss也只能任人宰割。

归根结底，WF还是没有充分利用空间战斗带来的优势，所以战斗系统一定程度上回到了回合制。引入空间概念不仅仅是加入几只大型魔兽，而要丰富任务与技能，让空间真的为玩家服务。或加入多样战略（可以用剧情表现），不要让玩家觉得主角是典型的头脑简单的冒险猎人。

游戏中一定程度上加入了支线任务，但作为一款战棋游戏，支线也不过是打一场浪费时间的杂兵战。当然，我们需要世界观与剧情作为战棋系统的支撑，或者说不停打架的理由，才能让玩家感到主角是为正义而战而不是在破坏宇宙和平。

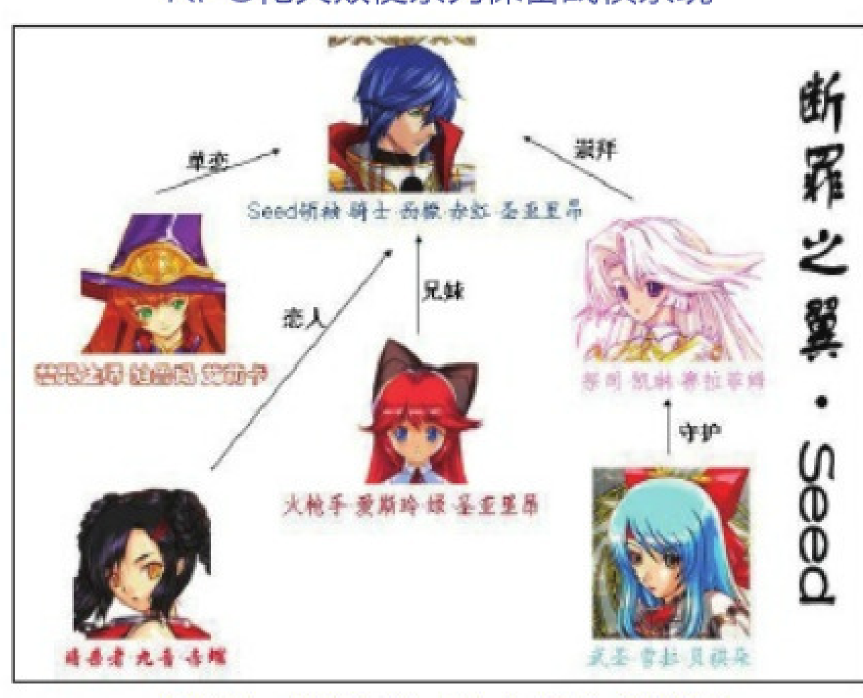
二、风色式世界观

WF在世界观上下了相当大的功夫。首先拥有一个国产游戏少有完整的世界观，尽管5代将世界观彻底刷新，但是比之许多作品东一榔头西一棒槌胡编乱造要好很多。抛开剧情一流但背景前不着村后不着店的《风色幻想SP》不谈，“风色”前4部加上一款《幻翼传说——露卡的魔兽教室》和无足轻重的前传《幻想时空》，构成许愿魔法菲利斯多世界观下的圣战。而5代到“XX”，以及未来的7代属于赤与蓝篇，讲述由弥赛亚冒险猎人视角下人与自然的斗争与阴谋。一气呵成，整体性很强。


RPG化失败使系列保留战棋系统

从菲利斯多篇开始，1代的地球到2代的水蓝之星，3、4代的第二世界，看似关联不大的剧情被那个究极许愿魔法贯穿着，这正是作品的巧妙之处。最近赤与蓝篇几乎每个人物有在2～3部作品中登场，这样的优点是让玩家更真切地体验游戏世界，而不是跟着编剧思路莫名其妙地瞎打。游戏中有厌夜、莉可、依莎贝菈等高人气角色，为作品完整性提供服务，也巩固了某个角色的粉丝群体。

WF这样的世界观也造成了作品的小众化。飞空船、操兽师、冷热兵器混搭，还有日式的人物，在这个武侠不可一世的时代确实很另类。加上作品独立性较弱，所以很多号称热爱国产游戏的玩家都并没有尝试过WF。但小众化不等于错误，有时更能帮助作品稳健发展。与《幻想三国志》前几年风光一时，却迅速陨落气数已尽相比，WF低调地“缓称王”未必是一件坏事。



细腻的感情使过去的作品依然鲜活

但另一方面，完全了解WF宏大的世界观又很难。菲利斯多终结篇推出时，甚至很多玩家游戏通关后仍然一头雾水。加上WF剧情速度紧凑不足，打魔兽这种无聊战斗过多，使得游戏越来越宅和Fans化。甚至很多代，如3代和“XX”，完全是为了承上启下，玩家不免有些意犹未尽了。如何在扩大知名度的同时沉住气发展，是摆在弘煜面前的一个问题。

三、剧情：日化的利弊

WF已经无数次竭尽全力加强人物半身像，加入Q版头像，把前代的两条对话框改成5代的一条对话框，再到“XX”的四人对话……这些改变都是为了在细节上进行强化，弥补没有全3D化的缺陷。但最重要的还是故事情节是否能征服玩家，现在的玩家简直是病态挑剔的，如果剧情不尽如人意（而不是不好），对话就会被交给一个叫“按键精灵”的工具处理。作为成本有限的WF，画面和音乐只能用看得过去形容，剧情才是真正的王道。剧情很好的版本，如“SP”和5代，拥有锁定并巩固玩家群体的作用。


用拳头终结阴谋,主角不该总是这个智商吧

WF的风格很日式，从人设、画面到剧情都可以看出来，甚至不知情者都难以想像这样的作品是“Made in China”的。近几年国产单机风格“日化”严重，WF也不由沦入许多恶俗套路中，制作公司对什么“商店娘”“女王”“女仆”显得很感冒，或许是为了不择手段拉人气的产物。但是，“日化”剧情的阴谋论和俗套却出奇可怕。剧情发展中击倒Boss无非意味着将其打晕或打跑，过几个小时这家伙又回来找你的麻烦，不得不再战一场。日式ACG是很少死人的，毕竟多彩人物是ACG的最大卖点，他们是不能死光光的。

确实，日式游戏不是靠那种轰轰烈烈的砍杀和热血沸腾的战斗打动玩家，而是在冒险中潜移默化刻画人物，强调人物成长过程。从3和4代开始，善良的凯琳，谜一般的贝莉卡和悲情的希丝缇娜都给玩家留下了深刻印象。但菲利斯多篇中出现了大量性格相似的人物，加上AVG式的演绎简直让人头晕。人设的目的不

是角色数量有多大，而是每个人物能恰到好处打动玩家内心。而5代之后渐渐忽视世界观，开始以人气角色作为游戏的重头戏，到底算不算肥皂剧，有没有营养，谁在乎呢！

游戏中还设有最俗不可耐的多角恋和相关多结局。但是对于这个庞大的系列而言，多角恋和多结局都无法走入最“真实”的剧情。诸如“仙剑”，前作主角的生死对后作没有关联，但WF5中赤月战争与世界的命运直接影响后面整个系列。这个时候，一个含糊不清的多结局设定恐怕就失去了价值。



很感人还是看不懂?

WF的对白确实比较贫。轻松幽默的对白很多时候可以作为后期战争和阴谋紧张氛围的调节，而且很多时候这样的设定更能适应时代。可是点爆鼠标的嗦对白和有些搞怪的偶像剧式剧情，确实会降低对主题的表现力度和剧情发展的速度。游戏中有很深刻的主题，如前篇的命运与欲望，后篇的人与自然的斗争，但真正能表现剧情的部分有限，真正的故事情节也许在终章才刚刚开始（这也是战棋的通病），这也正是5、6代终章之前一口气有半个小时对白的原因。前头考验我们忍耐能力的不过是一场场大大小小的无谓战争。加上战棋式战斗本身就耗时间，游戏剧情又出奇长，而且设定十分日化。所以在我们印象中，WF的粉丝总是一群左手咖啡右手鼠标，盯着屏幕上美女流口水的宅男。

四、是时候该革新了



搞怪剧情，应付玩家的无奈选择

作为一款制作成本低得有限的作品，WF的画面和音乐都比较粗糙。估计可丽儿拎着一只蜥蜴摔来摔去确实没什么好看的，这也使WF一直难以登堂入室，谈起国产大作时首先总是忽视。

3代后WF进军3D，4代和5代逐渐丰富战斗视角。但比起3D和2D的争执，最重要的是画面表现力的强与弱。如果2D画面可以表现得像动漫一样精彩火爆，估计让玩家忘掉3D也不是难事。但WF的3D化却有些过于寒酸了，十年来作品画面的进步都不大，战斗画面不精彩，许多超长的特技动画不免要看几十遍甚至上百遍，好在国产单机萧条玩家耐心较好，不然估计没有人忍得下去。

游戏的系统是国产小制作的一大优势。比起“仙剑”这样的大作品必须面对众多的玩家群与众口难调的难题，小制作似乎可以尽情尝试新系统。除了最有特色的RAP战斗系统，游戏中还有魔兽系统、刻纹系统、称号系统等。还有一些魂体系统、魔兽传送系统并没有广泛运用。

魔兽系统起源于一代，但这个系统一直像是一只绣花枕头。可以收到的魔兽攻击力并不高，上场毫无怨言地当炮灰。真正攻击力强的还是主角，魔兽除了给人物加个状态或者回血之外一无所长。加上平衡度有限和设定不合理，使得这个系统真的有些过时。值得一说的是，从3代到6代很多魔兽居然连外形都没有变，3D模型换一代接着用。这样下去，再好的魔兽系统也有看烦的一天。

刻纹和称号系统由单纯的“换装备”变成了对角色各种增加属性效果的装备物品，增加了游戏的多元性。刻纹可以为角色提供属性值和技能，称号决定RAP的分配与特殊能力的改变。但作为战棋，WF的复杂度还不够，除了用相克魔法清屏，“砍一刀就跑”战术与暴力的包围Boss加群补之外，游戏还不够复杂与耐玩。尽管设有多周目继承，但是除了痴迷于WF的玩家，估计没有人愿意再把之前几十个小时点过的对话再点一遍。

整体来说，WF历经十年历史，但游戏系统变化不大，只有CG越来越漂亮，或者说符合当下审美观。从只有5点的RAP到100点任意支配，从2D视角到3D自由旋转，弘煜在默默地将系统微调。但走格子的战棋需要各种复杂的战斗，多样的攻击方式与反击，提供状态的地形和合理的数值，而不是时而容易时而困难的战斗，不停地用特技砍人（而且游戏中“气”出奇多，怎么用也用不完）……弘煜该如何制作？


语不惊人死不休

五、结语

从近几年续作源源不断的WF中，我们看到了除去几款耳熟能详的“国产大作”之外国产单机自有的活力，这种活力可以在战棋这样冷门的题材中依然闪耀着自己的光辉。国产单机确实处境不容乐观，那些曾经名噪一时的大公司或销声匿迹，或转战网游，最后的那“三把剑”也不过在挣扎。而在这里，我们还能看到从容的WF，将风色的幻想娓娓道来，实属不易。笔者相信，真正单机复兴，绝不是哪个知名制作人振臂一呼，几款重量级大作亮亮相就可以轻松达成的。只有像WF这样的二三线的作品越来越多时，才能真正让我们看到希望。

从《使命召唤——现代战争》两部曲看电影化FPS剧情设计

■湖北 FAL

“今天，俄罗斯政府发表声明，证实了在其中部地区进行的一系列核导弹实验，尽管各国领导人对此发表声明进行强烈谴责，但俄罗斯官方坚持此实验是严格遵守联合国章程的。”

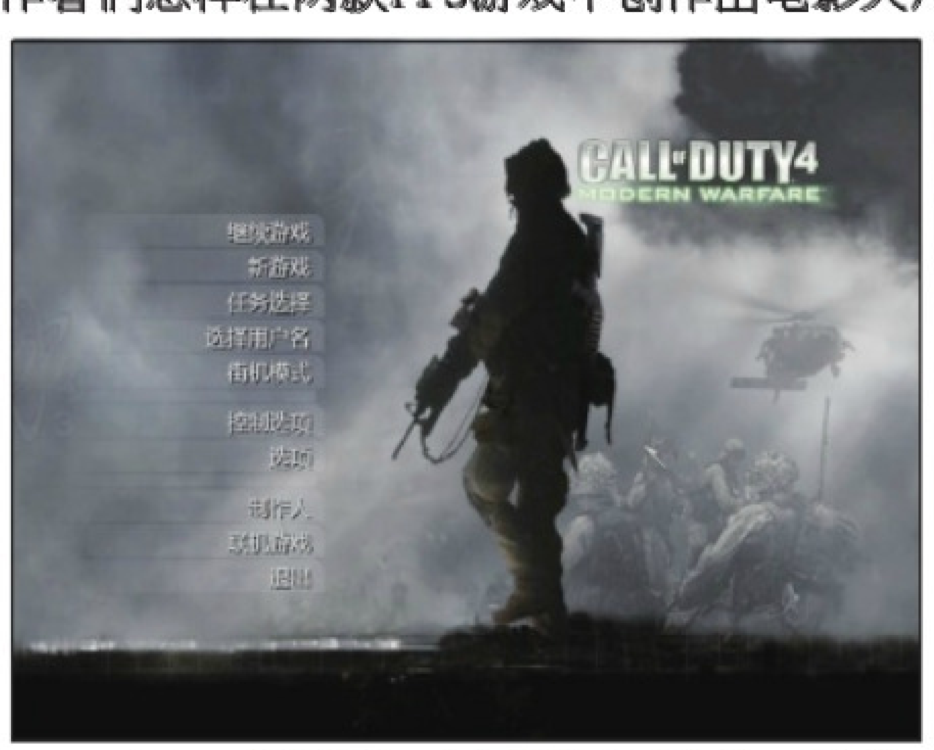
——新闻播报员，《现代战争》

在文章开始之前，请允许笔者用一点篇幅回顾一下《现代战争》（以下简称MW）两部曲的背景故事。

谢菲尔德将军原本为美国海军陆战队的前线总指挥，在扎卡耶夫发动政变后，谢菲尔德将军指挥美国海军陆战队进军中东，但却中了扎卡耶夫的圈套，在核弹爆炸中，美军有3万人阵亡。与此同时，SAS队长普莱斯带领小队找出幕后黑手扎卡耶夫，并且协助主角将扎卡耶夫击毙。现代战争剧情结束。

5年后，美国由于核弹打击一蹶不振，谢菲尔德将军也从总指挥的位置上掉了下来。但谢菲尔德并不甘于现状，于是伙同俄罗斯分裂组织新头目马卡洛夫，策划了一系列的阴谋，最终触发了MW2的剧情。MW2与MW1实际上是一脉相承的，MW1的结局也隐含了“History is written by victors（历史由胜利者书写）”这个含义，而后者正是MW2的核心语句之一。

接下来我们不妨通过三个核心人物的视角，来重新还原MW2的剧情走向，看看制作者们怎样在两款FPS游戏中创作出电影大片化的经典剧情设计。

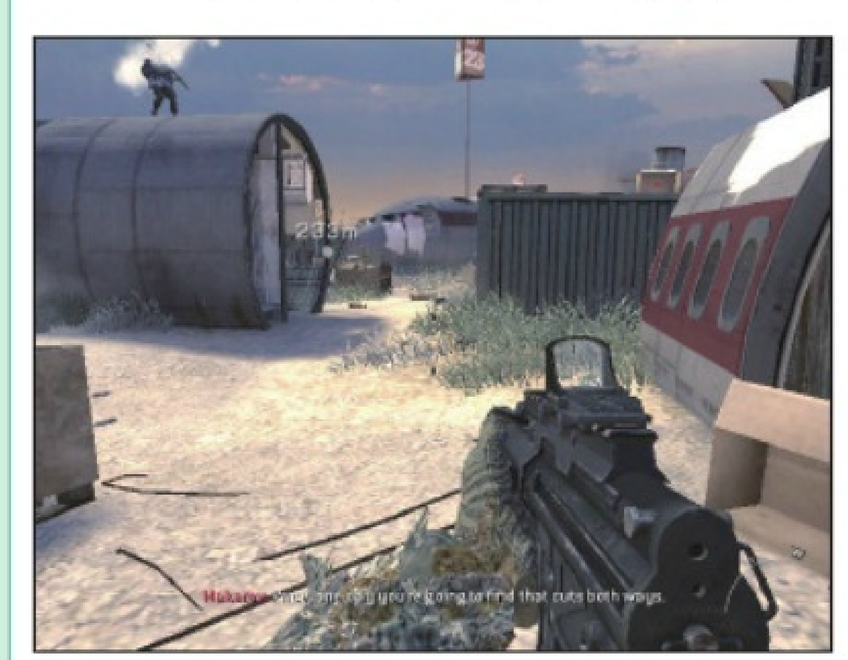


Jason West曾经说过，在你接触MW2之前，最好的预习方法就是重温MW1


掩埋的历史真相，造就了MW2的剧情，也把整个MW系列推向高潮

马卡洛夫

“马卡洛夫可不是什么有价值的人，他是一个贱人，一条人人喊打的疯狗。”



陷入绝望的马卡洛夫已经做好了丢掉性命的准备

说起马卡洛夫，大家都清楚，他带领化名为阿力克西·鲍罗廷的二等兵艾伦，进行了扎卡耶夫机场的屠杀活动，并杀死艾伦，让俄罗斯误以为是美国在背后操纵，从而展开对美国的复仇行动，自己则躲到了秘密藏身处躲避谢菲尔德将军的追杀。事实上，马卡洛夫的所作所为并不仅限于此。

马卡洛夫的背景资料可以从官网上获得，从中我们得知马卡洛夫是前作扎卡耶夫的追随者（从资料中并未发现马卡洛夫与天启四骑士有关。事实上，在MW当中天启四骑士曾全部露面，而其中三人全被打上了红叉，意味着这三人很可能已经被全数消灭，其中包括扎卡耶夫的儿子，小扎卡耶夫），在扎卡耶夫死后，他掌管了极端分子的恐怖组织，并且通过某些不为人知的手段与俄罗斯当局的高层取得联系，宣传极端主义思想，在红场建立了扎卡耶夫的雕像，使得俄罗斯和美国之间展开了第二次冷战。

谢菲尔德早就看俄罗斯人不顺眼了，这个时候自然要利用马卡洛夫作为美俄战争的导火索。与此同时他也把艾伦送给了马卡洛夫作为替死鬼，成功引发了第三次世界大战，使自己东山再起。谢菲尔德让马卡洛夫背了黑锅，并且想借TF141之手除掉马卡洛夫。

谢菲尔德说过，马卡洛夫只对金钱效忠，而且马卡洛夫同其他的恐怖组织或者毒品走私商也有很深的接触。由于这个原因，虽然扎卡耶夫将马卡洛夫收入麾下，但他本人都对马卡洛夫颇感棘手。在扎卡耶夫被主角“肥皂”击毙后，马卡洛夫利用各种关系，在权力斗争中胜出，顺理成章地坐上了恐怖组织领导者的位置。

虽说如此，但马卡洛夫在MW2里第一次出场（实际上也是唯一一次出场）的时候，很多玩家都认为机场事件不过是个噱头，只是为了推动剧情生搬硬套上去的，他们也并不缺乏理由：记得马卡洛夫五人小队的武器配置么？谢菲尔德和马卡洛夫的本意是利用恐怖分子袭击扎卡耶夫机场，同时利用英语和美制武器制造假象，让俄罗斯人认为是美国人在幕后指挥。但是克里——恐怖分子中的一员，使用的却是南非生产、俄罗斯装备的Striker。在关卡过程中，克里和另几名恐怖分子都会被FSB击毙，但没人注意到他们，俄罗斯人只会注意到使用美制武器的艾伦，认定他是一个美国人，从而认定美国人为幕后黑手，这个推理很可笑，不是么？

疑点之二在于机场的保安监控设备。众所周知，机场的摄像头可谓是无孔不入，虽然马卡洛夫事先做了精密的策划，但通过任务选择界面选择No Russian关卡，可以发现旁边的配图是黑白照片，照片正中间，马卡洛夫正拿着一把M4A1大开杀戒。如果这样，我们是否可以理解为照片证明了马卡洛夫已经被机场监控系统拍摄到了？既然他已经被拍摄到了，那么找出真正的凶手岂不是轻而易举，又怎么会根据艾伦的身份将这次事件的实质臆测为“由美国在幕后操纵的，对俄罗斯的正式宣战”？

诚然，一路“枪枪枪”直到通关的玩家，他们虽然畅快淋漓了一把，不过对应的也会错过很多东西，包括一些较为重要的资料。这些资料在还原剧情中起到了十分重要的作用，错过这些资料会导致剧情上的理解产生偏差。

在Loose Ends关卡中，如果玩家有闲工夫而且显卡配置比较高，可以在马卡洛夫别墅里面搜刮一番，会有不少发现。例如马卡洛夫画在白板上的机场事件计划图以及几篇剪报。如果能看清楚剪报上面的字，那么你会发现，这些剪报大多讲述了马卡洛夫所从事的恐怖活动，比如对伦敦皮卡迪利大街闹市区的炸弹袭击、对莫斯科红场一家超市的袭击，不过其中最重要的，莫过于机场袭击事件的真相。

可以推测，马卡洛夫拥有很多手段，成功地转移了人们的视线，这篇剪报上还出现了一个新名字，鲍里斯（Boris Vorshevsky），俄罗斯的总统，他也和马卡洛夫有着很深的渊源，这里先按下不表，继续说马卡洛夫的计划。

为钱而生是马卡洛夫的本性，谢菲尔德自然深谙此道，在允诺给予他好处后，马卡洛夫便开始与谢菲尔德合作，制造了机场事件，引发了美俄大战。之后马卡洛夫便躲到了位于阿富汗的秘密藏身处，命令极端分子替他守着老家，开始坐山观虎斗。只可惜谢菲尔德背叛了他并且一口咬定他是幕后元凶，并先后派遣TF141和自己的私人部队Shadow Company追杀马卡洛夫，马卡洛夫孤立无援之际，只好和普莱斯以及肥皂结盟，这中间发生了戏剧性的变故。

制作小组IW自然知道，作为MW系列的一份子，MW2的剧情必须得跌宕起伏。因此在我们所看到的明线后面，又安插了一条暗线，这条暗线对剧情的发展也有极大的解释和推动作用，甚至可以说，如果没有理解这条暗线，对MW2剧情就无从理解。

IW建立的鲍里斯这个角色，职务为俄罗斯总统。在马卡洛夫的公寓内可以找到一则剪报，上面说明马卡洛夫曾威胁要杀掉鲍里斯，另一则剪报上的消息称，马卡洛夫被鲍里斯踢出了核心圈。字里行间还提到，鲍里斯也是一个追求权力的家伙，他和谢菲尔德臭味相投便是自然而然的事情了。一



U.S. Implicated In Airport Massacre

While it is widely accepted that the recent airport massacre at Zakhaev Int'l Airport was the work of radical Ultranationalists led by Vladimir Makarov, new evidence has surfaced indicating the possibility that the U.S. was involved.

This morning, the F.S.B. released a statement stating that "the body of an American infantryman with suspected ties to the CIA was identified as one of the dead terrorists." In a national televised address, a very solemn Russian President Boris Vorshevsky vowed that "those responsible would pay dearly for this tragedy."

"These allegations carry serious implications for the near future," said Secretary of Defense William Cullen in a press-release on Tuesday. "To my knowledge, no member of the CIA or any other U.S. organization has co-operated with Vladimir Makarov in any capacity whatsoever. However, we will be investigating the matter thoroughly." No further details have been released at this time.

Relations between the U.S. and Russia have been strained since the U.S.-backed Loyalist regime fell in August to the Ultranationalists in the Russian Civil War.

马卡洛夫早已被确认为凶手，只不过他利用了各种关系将重点转移到了艾伦和美国人身上

且两个高层结盟，而马卡洛夫又失去了作用，留着更是一个威胁（试想一下，虽然马卡洛夫控制了俄罗斯的局面，但是谁想让一个曾参与过俄罗斯内战的分裂分子坐上掌权者的位置呢？更何况鲍里斯自身也渴望权力），孰轻孰重，已见分晓。而剪报上所说的情况，正好和玩家的猜测以及推论相吻合。

另一方面，IW在剧情上来了个180度大转弯，让原本是死敌的普莱斯和马卡洛夫结盟，这一招也是出人意料。还是在马卡洛夫的“大金矿”别墅里，可以找到MW1当中Bravo6的合影（普莱斯、肥皂、盖兹、格里戈斯）。MW1中正是B6小队杀死了扎卡耶夫，马卡洛夫自然对B6成员恨之入骨。对于活在世上的普莱斯和肥皂来说，马卡洛夫自然想让他们死，不过当时可能由于种种限制，他没有这么做，而是仅仅把普莱斯送到了古拉格劳改营。当然，普莱斯越狱对马卡洛夫而言，也是他自身的一个失败，在这个时候，马卡洛夫并非什么“笑到最后的人”，前有谢菲尔德的追兵，后方的鲍里斯也抛弃了自己，现在又遇到老冤家普莱斯，马卡洛夫手上的人数自然不够与之抗衡，除了选择与普莱斯暂时合作，以求消灭谢菲尔德之外，恐怕也并没有其他可行的办法，马卡洛夫也只能嘴上诅咒“我们地狱见”。

实际上，IW对于马卡洛夫这个角色倾注了很多心血，并且通过这个角色，将原本分离的明线和暗线汇集到了一起，从而形成了整个MW2的故事线，一个反派角色能有此殊荣，也算是《使命召唤》系列的第一次吧。

谢菲尔德将军

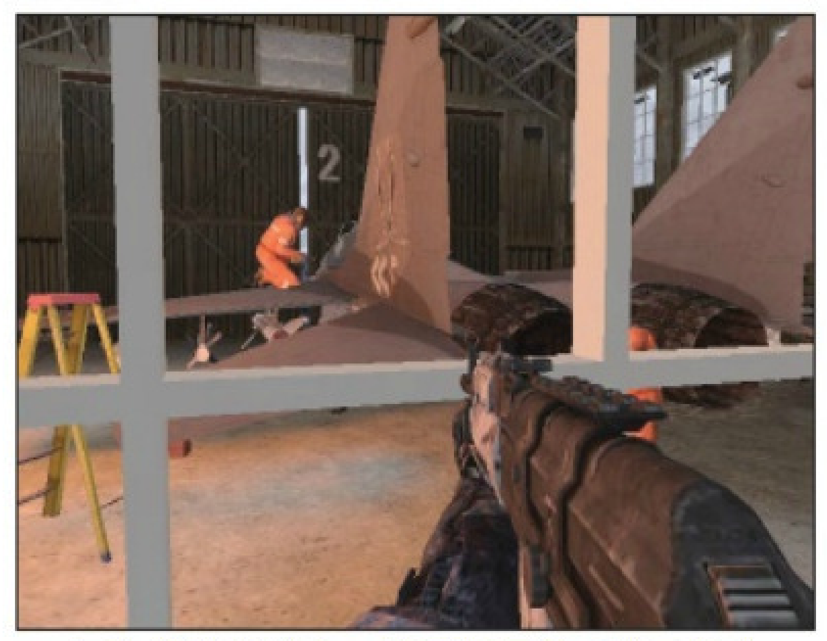
“这是一个为英雄而生的时代，这是一个充满传奇的时代，历史是由胜利者书写的，让我们开工吧”

从整个MW2的剧情线上看，谢菲尔德可谓是最大的赢家，虽然他死了，但他的目的已经达成。在上文谈及马卡洛夫的时候已经解释了谢菲尔德的目的，为了“振兴美国”，为了揭示所谓的“潜在的敌人”，他伙同马卡洛夫制造了机场事件，然后和俄罗斯高层密谋发动战争。正巧对方和谢菲尔德一样是个爱好权力的家伙，两人一拍即合，把这个世界玩弄于股掌之间。战争已经发动，谢菲尔德的目的已经达成，对于俄罗斯的仇恨已经升级，就像谢菲尔德临死前所说的，“明天，我们将不再缺少志愿者，我们将不再缺少爱国者”。

MW2当中的谢菲尔德可能塑造有点突兀，但我们不妨从MW1入手。通过两代的剧情衔接，我们可以发现谢菲尔德经历过的打击也是巨大的，并非仅仅是在核爆中失去3万人那么简单。在MW最后，扎卡耶夫发射了两枚多弹头核弹，攻击美国东海岸，虽然SAS和USMC在千钧一发之际解除了导弹威胁，但是这段历史却已经被俄罗斯政府所掩埋，俄政府只是以核试验这个借口轻描淡写地向全世界解释了这一变故。身为美军指挥官的谢菲尔德绝不会允许这种事情发生，但他的抗议没有生效，两枚核弹的历史被永远改写了。MW2当中，核弹事件的知情人寥寥可数，除了美俄双方高层以及前SAS成员和马卡洛夫，几乎整个世界都认为那仅仅是核试验而已，也难怪谢菲尔德会发出“历史是由胜利者书写的”这样的感慨。

了解了这些，谢菲尔德的所作所为自然不难理解了，IW把谢菲尔德塑造成一位铁血“老大爷”，让他发动了美俄战争，一个极端主义的爱国者跃然“屏”上，于是很多玩家开始把谢菲尔德和扎卡耶夫，甚至《勇闯夺命岛》当中的汉墨将军相提并论。不过，IW可不这么想，如果说这只是表面上的爱国将领谢菲尔德，那么，还有一个暗中渴望扩张和权力的谢菲尔德。

早在美俄战争开始之前，俄罗斯方面就已经开始为战争进行准备，其中包括破解了ACS模块。且不论ACS是否有那么神奇，仅仅从常识上看，美国的ACS怎么会落入俄军之手？过场中提到ACS属于一颗美国的卫星，而各国对于自己的卫星都有严格的安全回收机制，一个国家的卫星就这么不明不白落入他国之手，除了一种解释，恐怕没有其他能让人信服的说法：不用多说，自然是谢菲尔德从中捣鬼。


早在战争发生前，俄罗斯已经开始了行动


ACS模块落入他人之手，竟然无人察觉，一定是谢菲尔德一手遮天的后果

当然，很多玩家并不买ACS模块剧情的账。但反观其他游戏，在类似的剧情铺垫上也难免理难服众。最近较红的《战地——叛逆连队2》当中，俄罗斯人用安托洛夫-225运输机运送终极武器到美国本土准备实施毁灭计划，借大一个运输机，美国的情报网和雷达却对此毫无反应，最后凭借四人小队的个人英雄主义才化解这一危机，这多多少少也有点说不过去。

回到MW2上，谢菲尔德把卫星送给了俄罗斯，在俄罗斯破解ACS后，又派遣TF141演了一场戏，以数十名俄罗斯士兵的代价换回了ACS。当然，这也在鲍里斯的承受范围之内，破解了ACS的俄罗斯自然无往不利，谢菲尔德反而不用担心，除了几名高级政要的性命外，似乎也没什么大不了的，自己早就和鲍里斯有协议，也不用害怕马卡洛夫从中作梗。从他的角度来说，这是正确的，但从整个美国来看，这无疑是一场灾难。IW巧妙运用了领导者（高层）和普通平民（底层）之间的认识差距，加强了入侵事件的可信度。

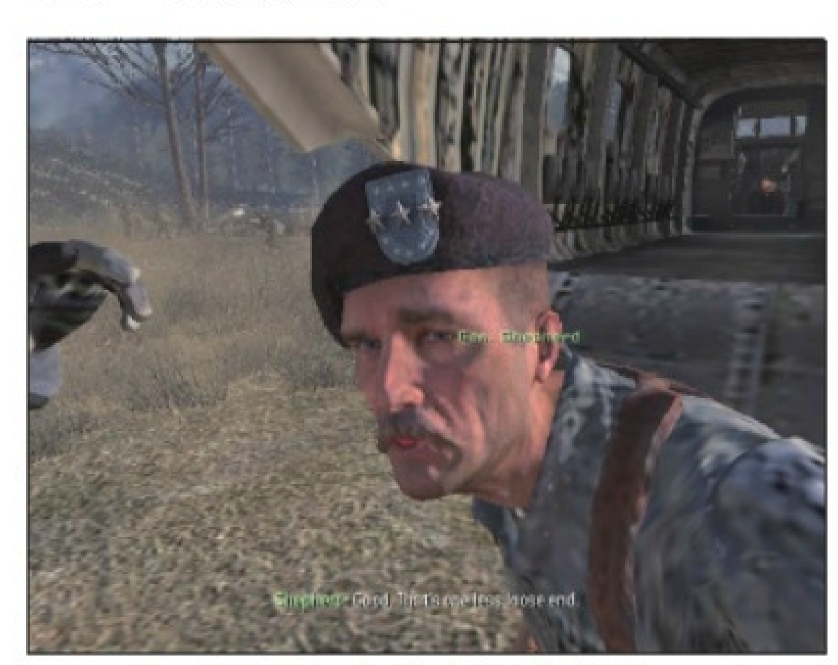
对于谢菲尔德，IW也采用了一种古老的描述方式——欲抑先扬。在之前的剧情中，谢菲尔德作为一个


谢菲尔德将军为俄罗斯人打开了美国的大门，几乎所有的防御系统都失效了

完全的爱国者形象出场，消灭中东残留的抵抗分子、准备揭露马卡洛夫的阴谋、寻找可以证明美国无罪的证据。当然，这样的行为欺骗了大多数玩家，直到最后谢菲尔德背叛TF141时，带给玩家的则是强烈的反差和震撼，而在详细了解各种资料之后，玩家会豁然开朗——原来如此。

首先，机场事件的真相被掩埋，大多数俄罗斯人得知的结果是美国人雇佣了马卡洛夫，或者在幕后操控血洗扎卡耶夫机场，以任何一个国家来说，“以血还血，以牙还牙”是再正常不过的反应了。可想而知，首当其冲遭难的便是美国的普通民众，俄罗斯军队空降华盛顿，空降美国小镇，第一个目标无疑会是当地居民。尽管这和双方高层的意愿背道而驰，但自从机场事件发生，这便成了一个无法改变的结果。机场悲剧在美国各地重演，正如“幽灵”所说，“他们会杀掉1000个美国人，给一个死在莫斯科的俄罗斯人赔罪”。谢菲尔德无视这个后果，着实对不起他这个名字——谢菲尔德在英语中有“守护，守望”的意思，更对不起他自诩的“爱国者”名号。

IW肯定不会让谢菲尔德一帆风顺，他们很适时地让人气角色普莱斯大叔回归，并且和谢菲尔德对掐，以此为铺垫让谢菲尔德起了杀机。在MW2的背景中，谢菲尔德对TF141也有着绝对控制权，在普莱斯尚未越狱时，肥皂也对谢菲尔德唯命是从。谢菲尔德对TF141成员起了杀意，也大多是由于普莱斯不服从他的命令，并且接管了他对整个TF141的控制权。普莱斯的“背叛”让谢菲尔德感到了威胁，更何况，他清楚马卡洛夫别墅内的计算机上一定存储着他和马卡洛夫交易勾结的证据，这些证据对于他自己是非常不利的。正因如此，谢菲尔德在获得空白支票后，第一件事不是去追杀马卡洛夫，而是将枪口对准了TF141成员，小强和“幽灵”成为了第一批受害者。



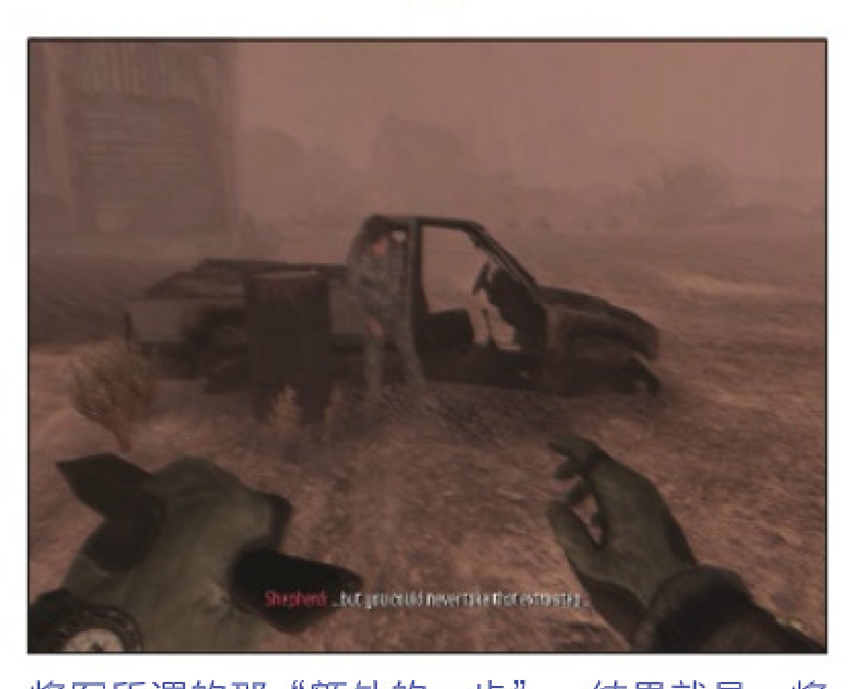
狡兔死，走狗烹，不过如此

在揭露了谢菲尔德的真实意图后，IW很适时地笔锋一转，派遣肥皂和普莱斯下大力气潜入谢菲尔德的老巢，把他的各种负面新闻全部曝了个干净。一个表面上爱国实际上却自私冷血邪恶的反派人物就这样诞生了。

当谢菲尔德获得空白支票后，源源不断的费用流入他的腰包，这些费用全部被用来充实他自己的Shadow Company私人武装集团，在Just Like Old Times关卡中，假若在悬崖走廊上驻足观望，可以看到山对面的公路上有一道悍马和M1A2坦克组成的车流，这些战争机器无止境地涌入谢菲尔德的势力范围。在中东，谢菲尔德建立起了庞大的军事集团，一支只属于他自己的军队。



谢菲尔德将军的私人军队，M1A2和悍马组成的车流



将军所谓的那“额外的一步”，结果就是一将功成万骨枯



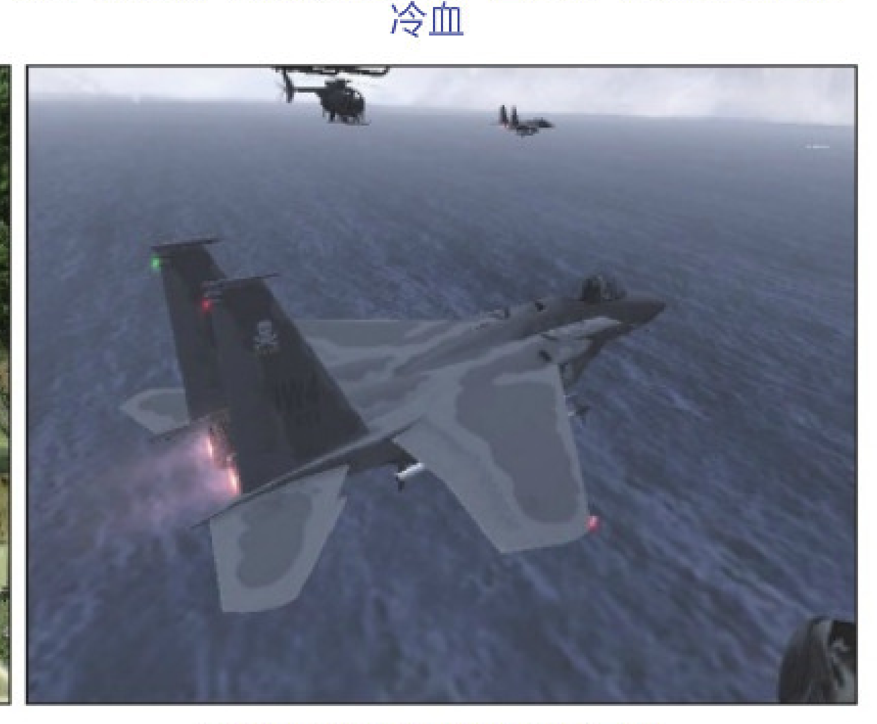
俄罗斯人疯狂的报复，连平民也不放过



谢菲尔德将军的确很勇敢，但这并不能掩盖他的冷血



满天遍野的复仇者，他们的目的只是屠杀



TF141也得对将军唯命是从

虽然谢菲尔德最终难逃一死，不过IW似乎并不想就此结束MW系列的剧情。他的Shadow Company还没有灭亡，一定会有人取代谢菲尔德成为新的霸主。马卡洛夫早已无法对Shadow Company构成威胁，DSM上的资料足以将马卡洛夫的真实意图公开，肥皂和普莱斯又是国际通缉犯的身份，他们想证明自己的清白几乎是不可能的事情。最重要的，仇恨的种子已经洒下，开花结果的时候已经到了。失去亲人的痛苦也会激发美国人的爱国热情，从而使得一批又一批人钻入谢菲尔德的圈套，成为他的私人卫队，从而在美国形成一股强大的力量，如果可能，可以直接让谢菲尔德或其追随者问鼎权力的顶峰。

更重要的，IW道出了一切战争的起因：仇恨。俄罗斯人因为仇恨西方国家而在中东发生政变，造成美军3万人死亡，美国人又因此仇恨俄罗斯人，并策划了机场事件。机场事件过后，俄罗斯人对美国人的仇恨到了不共戴天的地步，于是一场战争不可避免的爆发了。IW通过描写战争来反对战争的目的也就达到了。

普莱斯队长

“一个思想健全的人不会在每天醒来后思考自己是否大难临头。不过我认为这是一种乐趣，而不是诅咒。知道自己大限将至其实是一种自由，应该得检查我们的装备了。虽然困难重重，我们可能一去不复返。但这里见证过数千年战乱的一草一木，它们也会记住我们，因为在各式各样的梦魇当中，这是我们自己选择的那一个，我们像地底的岩浆一样喷薄而出。我们眼里只有一个目标，我们会——杀了他。”



“当我们到了莫斯科，我们要把那里烧成灰”

如果说MW2是一部电影，那么普莱斯可以算是一个悲剧英雄，正如前作中那样，普莱斯再一次拯救了世界，但他自己却再一次成为了众矢之的，马卡洛夫依旧记恨着陈年旧账，现在谢菲尔德背叛不说，自己和肥皂还被扣了个“暴力对抗政府”的“国际恐怖分子”帽子，这大概是MW系列的悲剧英雄主义情节吧？

从时间上看，这五年间普莱斯和肥皂并没有任何接触，肥皂也并不知道普莱斯还活着。拜马卡洛夫和谢菲尔德所赐，两人的见面被安排到了古拉格群岛上的监狱，久别重逢的喜悦很快就被紧急的形势冲散了。普莱斯越狱后的第一件事就是联系谢菲尔德，探讨解决美俄大战的方法，谢菲尔德打着自己的如意算盘，断然拒绝了普莱斯的请求，但普莱斯还是孤注一掷潜入核潜艇发射了核弹。

关于发射核弹一说，也有不少玩家认为核弹的EMP瘫痪了美国东海岸的所有电子设施，使得本来占尽优势的俄罗斯军队陷入被动局面。不过个人认为，普莱斯真正的意图并非只是通过EMP瘫痪设备那么简单。假若双方还想打下去，即使前线的设备全部失灵，俄罗斯仍然可以从本土运输后备力量进行补充，美国也可以从西海岸调兵遣将。这场战争仍然可以演变成持久战，普莱斯的真正意图在于借刀杀人。

机场事件发生后，各国的媒体舆论一致站在了俄罗斯这边，没有人站出来为美国说话。俄罗斯入侵美国名正言顺，而当普莱斯发射核弹后，一切都发生了戏剧性的变化：由于美国战事激烈，俄罗斯无法掩饰发射核弹的事实，更不可能宣布当时其他部队渗透到了基地并且发射了核弹——在双方交火激烈的时候，给予对方致命一击，然后声明“刚才那一击不是我使出的，是旁边的人推我才变成这样的”这句话可信度有多高？显而易见，由于《不扩散核武器条约》以及人类本身的伦理和道德，国际舆论会转而批判俄罗斯，支持美国。俄罗斯正是由于有了国际舆论的支持才能对美国痛下杀手，一旦失去了舆论支撑，全世界的压力逼迫之下，俄罗斯从美国撤军只是时间问题。

普莱斯的想法很好，可是他还不知道，这样已经违背了谢菲尔德和俄罗斯高层的意愿，损害了他们的共同利益。谢菲尔德已经准备抹杀普莱斯了，只是为了最后再利用一次TF141，谢菲尔德暂时还没有和普莱斯翻脸，而是提供了马卡洛夫的情报，将行动中的TF141成员逐一清理。幸运的是肥皂和普莱斯逃过一劫，普莱斯对“幽灵”和其他队员的死难以释怀，于是肥皂和普莱斯踏上了复仇之路。复仇的情节很老套，两人合力将谢菲尔德逼入绝境，谢菲尔德在单打独斗中战胜了肥皂，关键时刻普莱斯再一次救下了肥皂，也救了他自己。故事的最后，两位英雄遍体鳞伤，由老朋友尼可莱接应离开。

IW塑造角色的成功之处在于抓住了人物的主要性格并让其延续下来，普莱斯就是其中一个例子，在MW当中，普莱斯是一个正直强势但十分重感情的人物，曾经背着同伴徒步赶往撤离点，也多次在危急时刻救过肥皂。MW2中的普莱斯成功延续了他的性格，救过小强，为战友报仇不惜深入虎穴，不惜用自杀式攻击揭露将军的阴谋，这些都是符合普莱斯性格的举动。



普莱斯的做法可谓是一箭双雕

总结

MW2在电影大作般的画面效果后面，也隐藏着它的主题——仇恨，残酷的战争，以及胜利者对历史的随意篡改。如果说“以战反战”是《使命召唤》系列永恒的主题，那么MW2除了反战，还加上了“历史”这个元素，和国产RPG《轩辕剑》反而有异曲同工之妙。总体来说，MW2并没有让我们失望，但同时它的缺点也不容忽视：暗线隐藏过深，很少有人能够注意到，即便注意到了，可能也因为各种各样的原因无法深入了解。在这方面，《叛逆连队2》和《生化危机》系列做得明显要好得多。《生化危机》系列通过特有的资料阅读方式，将文字以文本方式直接显示出来；《叛逆连队2》通过队员的谈话（实际上和阅读差不多），将主线直接显露出来，玩过一次便知道了事件的八九成。反观MW2，虽然暗线相关的资料非常集中（全部在马卡洛夫别墅里），但由于战事激烈，很少有玩家注意到，而配置如果不够好，则根本无法看清各类剪报以及板画，更无从谈起理解剧情了，不知这是IW的疏忽还是故意为之。

当然，对于一般的FPS，剧情也许并不重要，玩家看重的是“枪枪枪”的过程，不过，一个好的剧情无疑会对游戏起到锦上添花的作用，MW2在处理剧情明暗线方面仍有待提高，但这并不妨碍它成为一部出色的作品。一部好的FPS，剧情上的悬念和疑点，以及剧情和娱乐的结合，都是十分重要的，MW2并不是做得最好的一部作品。但它在这方面迈出了一步，这让我们更有理由相信即将到来的《使命召唤——黑色行动》。P

《星际争霸Ⅱ——自由之翼》Beta一阶测试大总结

□辽宁 112233grrrr

STARCRAFT II

长达近4个月（2月18日～6月8日）的《星际争霸Ⅱ——自由之翼》（以下简称SC2）Beta第一阶段测试已圆满结束。笔者一共在美服和台服上进行了接近1800场的1v1游戏，对手几乎都是来自于最高级别的白金组或者钻石组，通过这么长时间的鏖战，笔者想与大家详细交流一下这4个月来的Beta测试感受。

测试期间版本变更带来的战术变化

SC2的对战节奏明显比SC1要快不少，战网上的高手往往也喜欢使用一些简单有效的战术。SC2第一阶段测试期间，暴雪一共发布了16个补丁，大部分补丁都是对游戏平衡性进行调整，比如说一个补丁对某一个兵种进行削弱或者加强，那么相应的以该兵种为主的战术就要适当做出一些变化。

暴雪向来十分重视游戏平衡性，如果某个战术过于强大甚至失去平衡性，那么肯定将成为暴雪优先改变的选择。比如SC2测试早期人族的枪兵+SCV的Rush战术，由于当时版本SCV的生命值有60点，远高于其他两族农民的40点，而且枪兵的建造时间也很短，不少人类玩家会采用4兵营暴枪兵，然后带上SCV进行Rush的战术。这种战术要防守起来有一定难度，尤其是在征战平原这样的小地图上。战网上有不少人族玩家就采用这种机枪兵+SCV的Rush战术杀进了白金组。暴雪显然不希望游戏演变为这种无聊的Rush打法，随即在第6个补丁中把SCV的生命值从60点减至45点，把机枪兵的建造时间从20秒增至25秒，并且把反应堆的建造时间从25秒增至50秒。这一系列改变可以说彻底废除了这种战术，现在只要前期侦察到人族有采用机枪兵Rush的意图，只要适当做出一些改变就很容易防守下来。

虫族蟑螂是一个从SC2测试开始时就争议不断的单位。蟑螂仅占用1人口，攻击力为16，攻击距离3，初始装甲2，不少虫族玩家很喜欢围绕蟑螂这个单位定制战术，最简单的战术莫过于暴蟑螂Rush。由于蟑螂的低人口，两矿以后的虫族玩家也很喜欢采用蟑螂+刺蛇或者狗+蟑螂的组合，甚至内战都演变为蟑螂海对喷。这种围绕蟑螂的Rush战术既简单又有效，虫族玩家可以在短时间内积攒大量的部队给予对手一波强而有力的攻击一举拿下对手，这种战术的威力不亚于机枪兵+SCV的Rush。暴雪在第6个补丁到第8个补丁中对蟑螂的遁地再生速度和移动速度还有护甲进行了全面的削弱，但是即便是这样依然撼动不了蟑螂在虫族玩家战术体系中的重要位置，蟑螂+狗的Rush战术依然很犀利，究其原因就是蟑螂仅占用1人口。暴雪终于痛下杀手在第12个补丁中将蟑螂所占用的人口数从1提升到2，这个削弱可以说是伤筋动骨的，大大削弱了蟑螂+狗Rush战术，并且两矿以后虫族玩家会更多地选择狗转刺蛇这种较为稳妥的组合。



虫族的蟑螂从测试刚开始就很有争议性

神族的哨兵和巨像同样遭到了暴雪的削弱。早期版本中巨像的攻击力是23，攻击次数是2，巨像一轮攻击可以秒杀一个45点没有升级防御的机枪兵，攻击输出很高，成型后威力很大。暴雪在第6个补丁和第11个补丁中将巨像的攻击力从23减至15，虽然增加了攻击频率，但是总体来看攻击输出还是削弱了。哨兵这个单位也被削弱，早期版本不少神族玩家喜欢用4个BG速传送门哨兵+狂热者这种Rush战术，因为哨兵的造价是50矿100气，而矿热者的造价是100矿0气，哨兵+狂热者的搭配可以最大化利用资源在短时间内暴出大量人口。这种战术的核心是围绕哨兵来进行的，哨兵的攻击频率快，攻击力为8，攻击输出不比追踪者低，还有力场这个十分有想像力的技能，一时间神族玩家无论对抗什么族都会采用4GB哨兵+狂热者的Rush战术，虽然这种Rush战术不如上面2个Rush战术那么好用，但是用好了依然很犀利。这个战术导致暴雪终于在第11个补丁中把哨兵的攻击力从8减至6，并且降低了其攻击频率。

相信在SC2正式发售时游戏平衡性还会有一些调整，暴雪也会不断更新补丁来使SC2更加平衡，作为玩家只有尽快适应新版本即时调整自己的战术。


巨像的攻击输出很恐怖


神族一度很流行4BG暴狂热者和哨兵

关于SC2的BN2.0

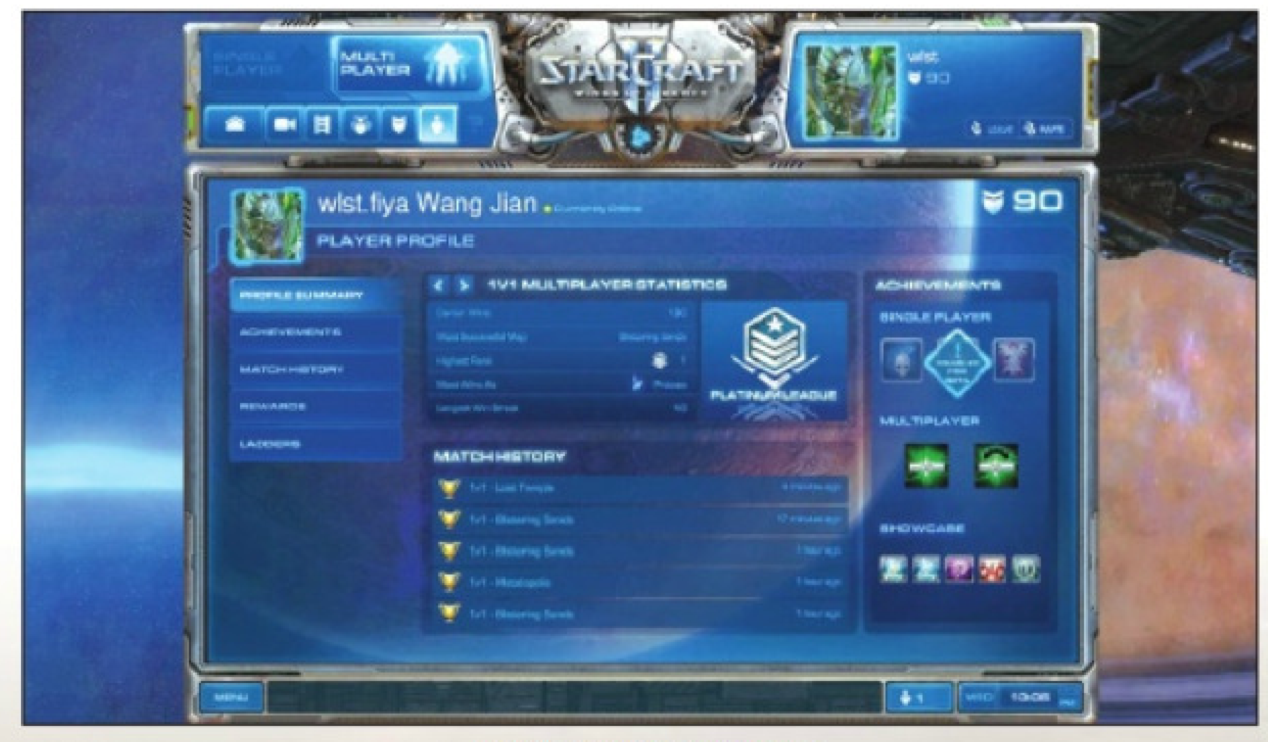
暴雪的战网Battle Net(以下简称BN)已经有14年的历史，目前全世界的BN注册玩家已经超过1200万。到了《魔兽争霸Ⅲ》（以下简称War3）时暴雪的BN已经发展得很完善了，包括天梯竞赛系统、自动匹配系统、好友系统、线上联赛系统等等。这次随着SC2发售的BN被称为BN2.0，而暴雪宣称新的BN2.0将会与SC2完美地融为一体，可以让玩家永远拥有个人角色和个人游戏设定。



BN2.0的天梯系统

对于本文见刊时已经发售的SC2来说，最大的变化就是取消了局域网，也就是说两个玩家如果想要对战，必须到暴雪的BN进行联机。对于SC2这种以竞技为主的RTS游戏来说，玩家之间的对战显得格外重要，而暴雪取消局域网并且强化战网的方式不仅仅会增加正版游戏的销量，更重要的是一些电子竞技赛事举办离不开BN的支持——也就是必须要经过暴雪的同意，很显然暴雪想通过BN来强势介入电子竞技这块“蛋糕”。

笔者在SC2测试期间就感受到了BN2.0相比War3时的BN1.0的一些变化。首先是连接速度比以前更快，这主要体现在美服上，War3如果要想打美服不用代理的话会很LAG（网络延迟），而SC2美服的联机速度相比War3时代就要好上很多，速度稳定，没有顿卡的情况。台服由于测试人数过多以及其他一些原因，速度不太稳定，但是使用代理后速度非常理想，相信正式版发售后这种情况会得到改善。其次BN2.0的天梯系统相比BN1.0强化了不少，可以直接在BN中查询你的过往对战纪录，对战纪录还包括你以及对手的建造情况。以前War3时代如果要查询对战纪录就，必须要跳出BN登录网站查询。BN2.0的好友系统也得到了加强，可以查看好友的对战纪录以及邀请好友加入游戏。相比BN1.0，BN2.0的天梯系统还取消了等级系统，改为分数系统，并且加入了从高到低的5个级别的对战组，玩家可以在游戏中根据自己的水平被系统分配到相应的组别。BN2.0还有一些新增加的系统在测试期间没有开放或者只开放了一部分，比如成就系统、社区系统、合作模式，这些新增加的系统非常令人期待。



可以查看你的对战记录

当然，BN2.0相比BN1.0也有一些有争议的变化。首先是BN2.0不能自定义频道，在War3时代却可以登陆BN自己随便起名建立一个频道，然后邀请多个好友加入频道聊天或者组建战队。其次BN2.0不能跨服务器进行游戏，简单来说就是一个CDKey绑定的游戏只能登陆对应的战网，比如你买的是美版的SC2，你就只能登陆美服进行游戏，如果你想去台服玩，你就只能再买一个台版CDKey。

而《暗黑破坏神Ⅱ》和War3中一个CDKey绑定的游戏可以登陆不同的服务器进行游戏，War3中一个CDkey绑定的游戏还可以在同一个服务器创建多个账号。官方宣称这个改变是为了缓解服务器压力，显然这个理由有点牵强。不过这个改变肯定会为暴雪增加游戏销量，因为那些想同时在美服和台服进行游戏的玩家就必须买两套游戏了。

BN1.0中还有一些东西在BN2.0中暂时没有体现出来，不知道是不是在测试期间暴雪刻意雪藏。比如War3时代的组建战队系统——也就是几个好友可以组建自己的战队，在聊天频道中你的ID前面会有战队的标志，官方还提供了战队排名，战队内部还有职位的设定。最后还有War3中的BN联赛系统，BN几乎天天都会举行小型的War3线上联赛。不知道SC2正式发售后会不会保留这些设定。



可以查看你的对战记录

SC2测试期间美服和台服的差异

由于《星际争霸》在韩国的火爆，所以SC2测试后台服也聚集了不少韩国高手。有从War3转型而来的，也有从SC1升级而来的职业选手，当然台服也有很多国内高手，而美服一些玩家往往是抱着娱乐的心态来游戏的，所以台服的竞技水平是要高于美服的，在War3时代也是亚服的玩家水平在四大服务器中最强。

笔者是网通的线路，在连接速度上感觉美服比台服要好，具体表现在美服没有跳Ping的现象。笔者初步估计，美服的延迟能有100Ping，台服的延迟虽然比美服低一点，但是由于台服测试人数过多，所以速度不太稳定，有跳Ping的现象，只有在凌晨到上午这段时间内能好一些，但是台服使用代理后速度十分理想。

由于语言的差异，所以在台服和韩国人没法交流，因为通常他们会打一串韩文来问候你。如果要是遇见同说中国话的自己人自然要聊上一番。而在美服和对手聊天很有趣，美服里85%的玩家是美国人和加拿大人，当你表明自己是中国人时80%的老外会说Cool，另外10%的人会问为什么不去台服玩，剩下10%的玩家会给出其他有意思的聊天或者保持沉默。


可以查看你的对战记录

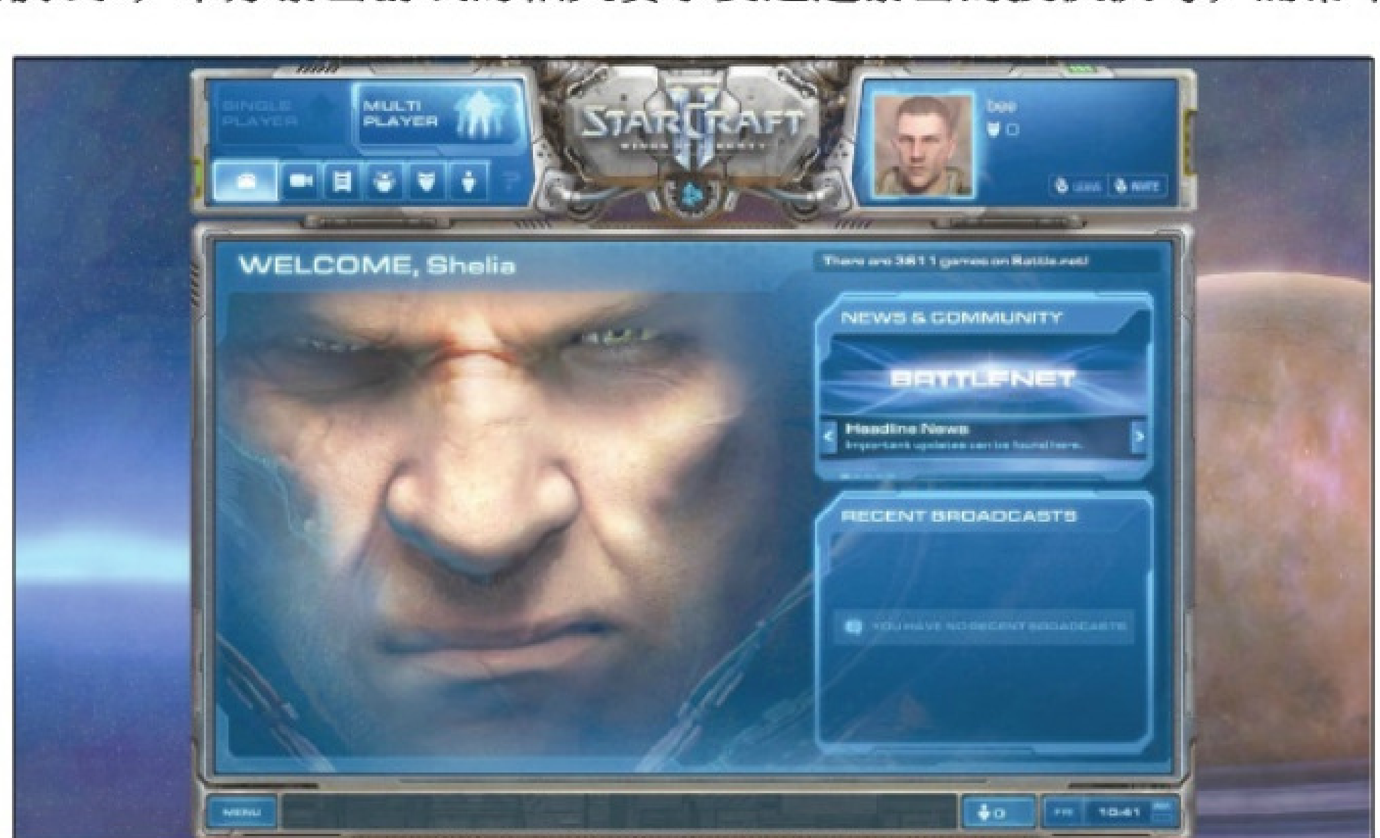

《星际争霸》在韩国拥有非常高的人气

暴雪与韩国KeSPA的争端

SC2测试无疑是一个令全球游戏玩家兴奋的事情，伴随着游戏测试不仅有大大小小的赛事，也发生了许多新闻，其中最引人注目的就是暴雪与韩国职业电子竞技协会KeSPA之间的纷争。

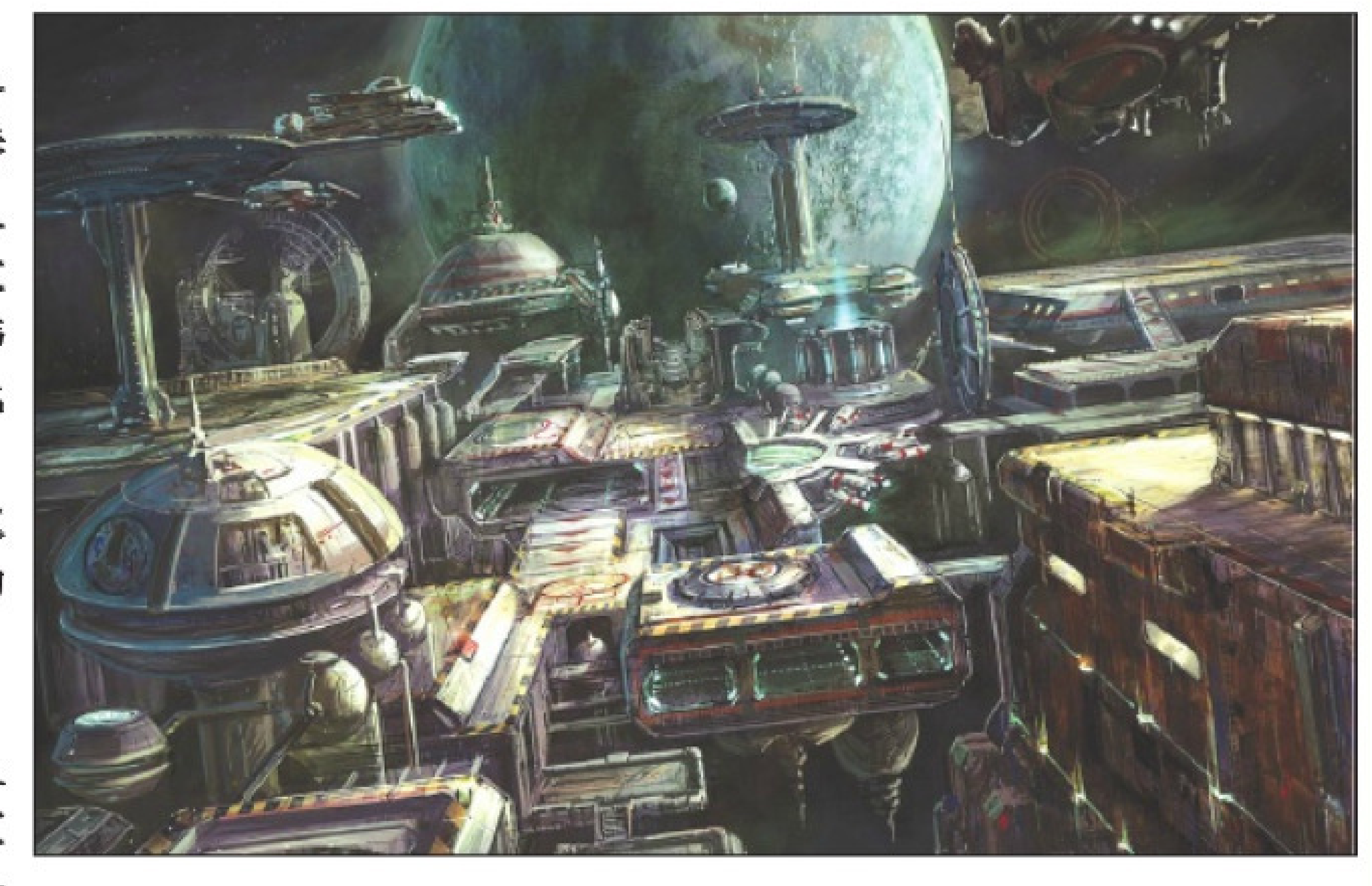
暴雪向来十分重视韩国市场，在SC2测试期间，暴雪甚至在第4个补丁中专门为韩版SC2添加游戏内容评级显示。同时暴雪在韩国对SC2采用网吧推进式的宣传方式，这是在其他任何国家都不曾享受过的待遇。韩国电子竞技的蓬勃发展把《星际争霸》推向了一个前所未有的高度，但是SC2测试后，暴雪在韩国推广SC2时却受到了不小的阻力。

KeSPA全称韩国职业电子竞技协会，专门负责韩国电子竞技的运营，其旗下有两家合作转播各大电竞赛事的电视台——MBC与OGN。KeSPA与多名职业星际选手签约，并且负责管理这些签约选手的比赛。暴雪在SC2发售前已经明确表示，举办暴雪游戏的相关赛事要通过暴雪的授权认可，而常年垄断韩国星际职业联赛的KeSPA自然不愿意，双方的



暴雪为了通过审查取消了抽烟的造型


暴雪放弃KeSPA转而与GomTV合作



矛盾就此爆发。

先是2009年暴雪斥资1.1亿韩元赞助韩国一家网络电视媒体GomTV，希望能打破KeSPA在星际赛事转播上垄断的状态，然而KeSPA示意旗下的12支职业战队直接拒绝参加GomTV第四赛季的星际比赛，直接导致GomTV这一经典赛事无法继续举行。同年KeSPA在韩国的E-Stars Seoul电竞节上又阻止SC2明星对抗赛的比赛直播。

由于暴雪与KeSPA关于SC2赛事授权与转播长达3年的谈判没有结果，2010年3月17日，暴雪开始借助GomTV之手想绕开KeSPA在韩国举办SC2的电竞赛事，至此暴雪与KeSPA的矛盾开始升级。2010年5月26日，暴雪与GomTV签约长达3年的电子竞技赛事举办权以及转播权的独家协议。随后于5月31日，KeSPA连同12家电竞俱乐部发表联合声明抵制暴雪与GomTV的相关合作并且提出了三大问题：1.游戏制作公司干涉俱乐部、电视台和电竞协会的经营，过分要求拥有所有权是否妥当？2.最大受益者暴雪在电竞联赛初期保持沉默，到现在才提出知识产权保护的意图是什么？3.协会和俱乐部代表共同参与谈判的话，暴雪是否会参与？

2010年6月2日，暴雪对于KeSPA与12家电竞俱乐部提出的三大问题明确表示：“我们没必要答复！”

2010年6月10日，KeSPA联合MBC与OGN，将无视GomTV的存在并强行开展星际联赛。由于GomTV刚刚获得了暴雪的授权，面对MBC、OGN以及KeSPA的侵权行为GomTV表现得十分强硬，称不排除通过法律手段来强行中止韩国星际职业联赛。随后MBC和OGN均表示为了维护联赛，正在寻求和暴雪协商。事情究竟会如何发展，还得看今后暴雪与KeSPA、OGN、MBC以及GomTV的协商结果。

War3与SC2的战术与操作上的区别



War3中的微操作很重要

除了《星际争霸》，《魔兽争霸》是暴雪旗下另外一个同样很优秀的即时战略系列游戏，虽然SC2和War3的画面都是3D的，但是两款游戏在战术和操作上还是有一些差异。War3更强调微操作，而SC2更强调宏操作，或者更深入的说是SC2更重视运营和大局的操作。

为什么说War3相比SC2更重视微操作呢？War3中的人口上限是100，而SC2中的人口上限是200（SC2中还有占用1/2人口的作战单位），而且War3中还有维修费的限制，所以War3的中前期交战通常是发生在50人口以下。即使打到后期，由于维修费的限制也很少会有突破80人口的情况，所以War3即使在后期2个玩家交战时同屏的单位也不会超过80个。而SC2中两个玩家中期100个多个单位交战是很常有的事情。War3中的单位血量远比SC2中的单位血量厚，再加上英雄的加血技能、群补卷轴的存在让大战当中杀死一个单位要比SC2中困难许多，10个兽人步兵互相对砍可能30秒也分不出胜负，随便死单位会给对手英雄送经验值，当对手英雄等级高了会很可怕。所以War3中对单一单位的操作就显得比较重要，必要时甚至要亲手杀死自己没血的单位。而SC2中的单位相比War3就脆弱许多，10个狂热者对战可能10秒内就分出胜负，交战时的阵型显得很重要。SC2大战时参与单位很多，你不可能把每个没血的单位后拉，而有限的APM基本都用在了拉阵型和释放兵种技能上，双方兵力相当时胜负往往就在于交战开始时谁的阵型更好，交战时谁的技能释放得更准确更即时。



SC2中更加重视大局操作

SC2的宏操作也体现在运营上。由于SC2人口多，并且没有类似维修费这样的限制，所以经常可以看见中后期不断扩张并且7到8个兵营一起造兵的情况，而War3中3个兵营一起出兵的情况都很少见到。SC2里双方激战到中后期就是看谁的扩张能力强，谁的暴兵能力强，如果有一方兵力没有跟上来，那么很快就会失败，所以SC2中运营显得格外重要。SC2里可以看见一些高手的运营很强但微操作不强，交战时基本就是拉下阵型释放下技能然后点A。



SC2中后期会有大量单位需要操作

War3相比SC2有更多的运气元素。比如War3中单位的攻击力

是一个范围值，而且英雄MF掉落的宝物也会不同，不同的宝物会带来截然不同的效果，再加上地形对攻防的加成，这些不确定的元素使War3充满了独特的魅力。而SC2就没有以上这些不确定元素，每个兵种的攻击力都是一个定值，特定攻防下每个单位消灭另外一个单位需要的攻击次数也是不变的。

总之，两款游戏都各有特色。

对SC2正式版的展望

暴雪为SC2正式制定的发售日期是7月27日，各大线上及线下的销售商早早就开始展开了预售，其中豪华版更是很早就被订购一空，玩家的热情由此可见。

有不少玩家可能会有疑问，那就是SC2的正式发售会给电子竞技带来什么？SC2会不会取代War3和SC1？毫无疑问，SC2的发售对于电子竞技来说是一个非常有利的消息，大量玩家将会投入SC2的怀抱，不少厂商和各大赛事机构还有团体也会赞助和组织SC2的比赛。这些从SC2测试期间玩家的热情投入和大小比赛的层出不穷就可以看出。

SC2测试开始前暴雪就积极组织了测试申请，大量玩家向暴雪提交了申请，但是经过筛选后只有很少一部分玩家获得了测试资格。测试刚开始时网上的测试邀请码甚至卖到了数千元的高价，直到测试中后期暴雪才开始大量发送测试邀请码，但是面对大量急于体验游戏的玩家，这也只是杯水车薪。大量没有账号的玩家通过破解补丁观看高手录像和与电脑对战体验到了SC2的魅力，一时之间各大论坛充满着各种战术讨论帖。

SC2测试刚开始时测试Key卖到了数千元

SC2测试期间发布的功能强大地图编辑器更是激起了玩家的又一阵热情，SC2的地图编辑器可以编辑出不同类型的游戏以获得不同的游戏体验，比如FPS类型的游戏，甚至弹幕射击类游戏。许多玩家开始用地图编辑器编辑自己的地图，体验不同的地图带给他们不同的游戏乐趣。

SC2还没正式发售就有不少职业战队成立，比如国内的Panda，韩国的Prime和oGs，还有不少以前的War3或者SC1职业选手转型为SC2选手，国内的有XiaoT、PJ 、F91等，韩国的有“热血兽人”Check、ROC时代的“兽王”Dayfly、天才少年Freedom等，欧美有WhiteRa、Lucifron、DeMusliM、HasuObs等人。可以预见SC2发售后将会有更多的玩家会加入到SC2的竞技世界中来。

SC2测试期国内外各大比赛层出不穷。国内的178网站举办的SC2全国邀请赛和亚欧明星对抗赛，17173网站举办的长达半个月的“世界杯联赛”，PLU举办的由卡巴斯基赞助的“SC2第一人战”，以上这些比赛都通过网络进行了直播，比赛组织得很完善，参赛选手的水平也十分高。此外，178网站和百度帖吧也举办了面对广大玩家的水友赛，国外举办了Zcup、Go4SC2、CraftCup这样的线上联赛和邀请赛，相信SC2正式发售后比赛会更多而且更加精彩。



SC2普通版接近400元的价格有些过高

SC2测试期间178网站举办的亚欧明星对抗赛

目前有一些War3和SC1的玩家开始转型打SC2，那么SC2会不会完全取代War3和SC1呢？我认为SC2发售后的短期内不会取代SC1和War3。首先，SC1的主要比赛是WCG，而WCG是由韩国三星公司赞助的，鉴于SC1在韩国的地位，三星公司不会轻易取消SC1的比赛项目，很有可能会在保留SC1的同时增加SC2作为WCG的比赛项目。至于War3，笔者在上文分析了其与SC2在竞技性上的一些差异，2款游戏都有各自的受众群体，再说War3还有一个衍生的DOTA项目。更为重要的一点是SC2取消了局域网，要想玩对战只能买正版上BN，中国内地目前来看短期内不会发售正版，海外的正版售价接近400元人民币，这个售价确实有些高。再加上SC2需要的电脑配置也比War3要高上很多，这些客观因素肯定会阻止一些玩家体验SC2。综上所述，短时间内SC2不太可能会取代War3和SC1，我们很可能看到暴雪旗下的电子竞技帝国在SC2的加入后进一步发展壮大。



▶深度关注

今天的武侠，明天的武神

每当习惯性打开百度新闻的网络游戏部分时，目光总是会被眼花缭乱的网游新闻所吸引，大多数的网游新闻属于软文，即通过新闻的形式来宣传一款网游封测、内测、更新等消息，也有间接宣传自己游戏特色系统、特色玩法的新闻，这是许多网游公司所常用的运营手段和推广模式。这类新闻有个特点，就是新闻的标题非常有特色，读者往往只要看到标题就等同于看到整篇文章了，特别是以江湖、武侠为题材或者背景故事的网游。

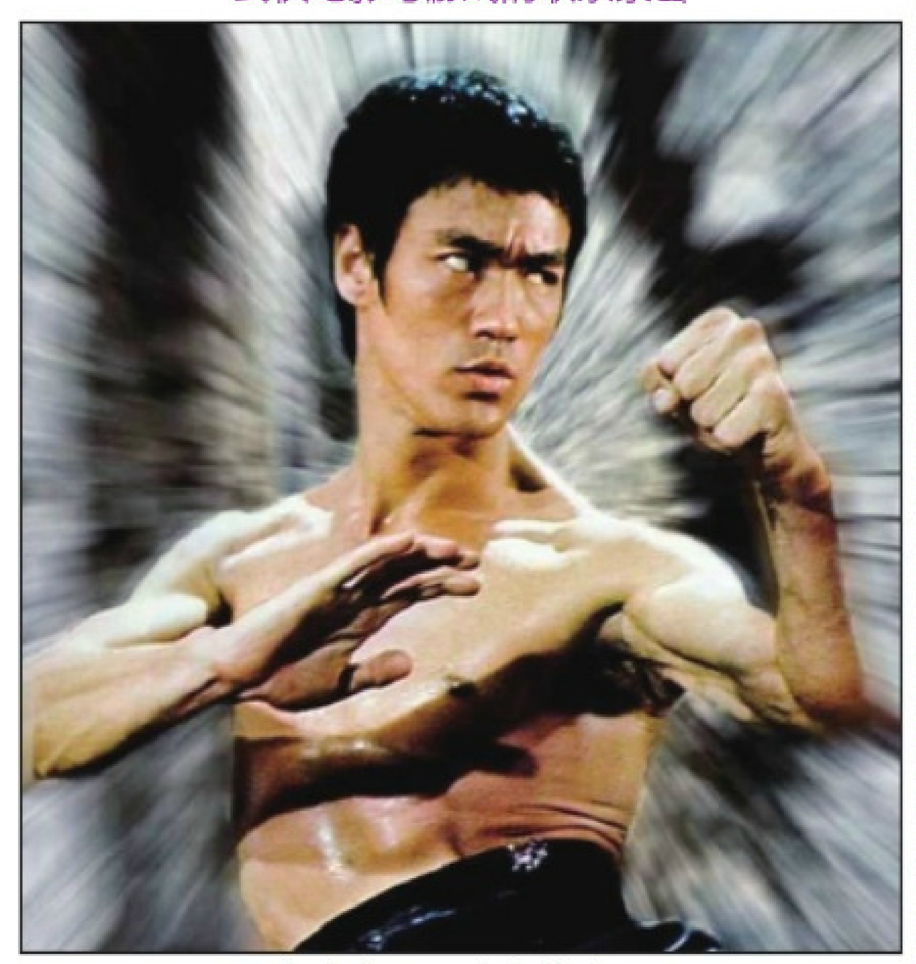
■北京 暗影游侠

功夫电影与游戏的江湖时代

网络游戏作为一种娱乐方式已经被人们日渐接受，网游高速发展的10年，带来的游戏发展思路之一是和传统的艺术产品形式——电影更多地融合，《大话西游》《大兵小将》《蜀山》《仙剑奇侠传》《天龙八部》都是在电影以及游戏领域均有成熟产品推出的视觉艺术品。

就连新生代的游戏企业也没有忽视这两个领域潜在的密切联系。由麒麟游戏所开发的《成吉思汗2》就借鉴了诸多商业电影的要素：千万字的大剧本、12位主角领衔主演、金牌游戏制作人担任导演，电影和游戏越来越亲密这是不争的事实。


武侠电影与游戏的联系紧密


李小龙——功夫代名词

再回到电影这方面，自从1998年李安导演的《卧虎藏龙》获得奥斯卡最佳外语片奖之后，中国电影市场开始了近10年（和网游10年时间相同）的纯武侠大片时代，电脑技术的进步使得越来越多的特效、“子弹时间式”、360全角度式的镜头、飞檐走壁都被吸收进了中国的功夫片，著名女歌手李玟首次参演的影片《自娱自乐》中男主角一句台词大概可以概括这10年功夫片的特点：“不飞就不叫功夫片了。”再加上丰富的武侠小说提供了丰富的创作背景，祖国的大好河山提供了数不清的“人间仙境”，功夫片一度被“江湖”所占领。在特效的帮助下，充斥着“江湖味”的武侠功夫电影越来越天马行空，尤其是《卧虎藏龙》这样的集时代精髓和东西方认可的大作出品之后，随后国内诸多导演涉足此类功夫片再未有大的突破，《英雄》等影片不过是以不同导演名字命名的“XX版”《卧虎藏龙》。



《卧虎藏龙》开创的纯武侠功夫片时代


游戏的特效不见得比电影落后

网络游戏也是如此，游戏的画面日益精美，凡是涉及到技能、光效的细节也是越来越细致，游戏引擎的进步，电脑配置的升级换代，使得刀光剑影是家常便饭，粒子特效也开始见怪不怪，原来仅在3D游戏中才能实现的如“御剑飞行”等功能在2D游戏都得到了完美的再现，《梦幻诛仙》就是个最佳的例子。唯美、精致的游戏是划时代的进步，它意味着游戏可为玩家创造出的虚拟游戏世界越来越真实，画面和特效的进步更多满足于感官刺激，尤其是视觉刺激。对于玩家来说，这种乐趣大多只是一时的，游戏性的问题还是没有得到根本解决。

功夫电影和游戏的李小龙时代

中国功夫片依靠极具观赏性的拳脚和抵御外敌的民族精神走向了世界，同时也吸引了大量的国内观众。《猛龙过江》《精武门》《少林寺》就是真材实料功夫片的典型代表，这些片子至今还被观众奉为经典中的经典，


江湖？大侠？到底是什么？


剧情没得说


真实度也没得说

李小龙与截拳道更是功夫电影的绝对标志。

2005年甄子丹出演的《杀破狼》，2008年甄子丹出演的《叶问》以及后续的《叶问2》，成龙、李连杰的《功夫之王》，直到2010年6月成龙、威尔史密斯《功夫之梦》上映，数年之前就已经有电影人开始将目光重新瞄准传统功夫片，并做出了不错的成绩。回归真功夫，大打民族牌，功夫电影开始了40年的轮回……

武侠是最具有中国特色的文化现象，其历史久远，深入人心，在许多人的心中都有自己的一个武侠梦，在这种思想沃土的环境中，浇灌出了丰硕的艺术成果。单不论几千年的历史传说，就光金庸大侠的“飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳”小说就被翻拍成60多部电视剧，仅和《倚天屠龙记》相关的影视作品就在10部以上。更别提依此衍生出诸如《寻秦记》之类的穿越类、玄幻类、《仙剑奇侠传》仙侠类作品。在游戏领域，武侠的作品更是不胜枚举，至今撑起电脑单机游戏天空的就是《仙剑奇侠传》这款仙侠作品，也被移植到了网络游戏平台、手机单机平台。此外网络游戏中武侠题材的代表游戏有《天龙八部》《武神》等，手机网游平台有《大宋豪侠OL》，手机单机游戏由于开发周期短，可涉猎的题材范围就更广范了。金庸、古龙、梁羽生小说是家常便饭，正传、后传、外传、歪传一款接一款上线，各种新兴的武侠网络小说也成为参考的对象。说起武侠，谁的心中都会有属于自己的江湖和侠。

另一方面，自从《传奇》之后，韩国网络游戏再也没有复制过去在中国市场取得的辉煌，显著标志是同类型大作《永恒之塔》在中国市场遭遇“滑铁卢”，市场反响和宣传投入明显不成正比。之后游戏制作人开始从各种小游戏中汲取灵感，开发出了许多上手简单、画质精美的小游戏网络版。从早期的《冒险岛OL》（韩国称为“枫之谷”），到今天热门的横版动作网游代表游戏《地下城与勇士》（DNF）以及即将进入公测《龙之谷》都是属于此类游戏，此类游戏与一个共同的特点，游戏乐趣多来自玩家亲自操作的爽快感，硬直、击飞、霸体、Combo数（连击数），配合光效、屏幕震动等因素营造出非常顺畅的游戏过程，这其中的乐趣只有亲身体验过之后才能感受到，动作格斗类游戏的兴起说明玩家兴趣已经开始转向了简单、即时的“爽快”型网游，打怪升级的数字游戏早已犹如黄昏夕阳了。

武侠网游的迷局

武侠题材游戏的经久不衰和动作动作格斗类游戏的异军突起之间用“+”号连接起来会有什么结果呢？从理论上来说，武侠格斗类网游在市场的表现不会差。但市场并不是可以仅从分析和预计来判断的，目前市场上有哪些游戏可以关注呢？

由搜狐畅游公司研发的《天龙八部》，由于秉承了原著小说的基本剧情和世界观，游戏的制作也是以宋哲宗时代为背景，通过宋、辽、大理、西夏、吐蕃及女真等王国之间的武林恩怨和民族矛盾，展示了一幅波澜壮阔的生活画卷。其剧情任务、十大门派、职业技能、NPC人物都非常贴近于金庸系列武侠小说中所出现的武功招式、门派势力、历史上亦真亦幻的人物和所发生的“武林大事”。加之游戏副本中五花八门的任务设计，使得《天龙八部》这款网游在游戏内涵上和故事体验方面取得了很好的体验，搜狐畅游也因此一跃成为了国内游戏市场的巨头之一。

作为武侠题材游戏的新生代力量，《武神》在剧情以及世界观上相较《天龙八部》有所不及，但由于取材于隋唐交替、动荡混乱的时期，游戏中诸多人物也是当世英雄，剧情和世界观并不显苍白无力。任务的设计中规中矩，骑乘、买卖、技能、纸娃娃、结婚、PK……凡是传统RPG网游中能找到的系统，游戏里几乎是不一而足。游戏在画面表现力和光效来说更是达到了相当高的水准，游戏中城市景色宜人、野外山清水秀，技能效果也并不是一味的追求绚丽而忽视了玩家的审美。可以说，《武神》为以后的同类型游戏在表现力和系统完备性上树立了一个坐标和参照，是一款集成了众多武侠网游特色的


就是一个字，爽！


DNF是ACT游戏的经典



RTS和FPS的结合=RSS?

出色作品。

如今韩国“泡菜”游戏在中国市场表现突出的就属《地下城与勇士》了。这款游戏的光效、画面表现力并不突出，由于加入了硬直、击飞、霸体等物理特性，使得格斗的操作感和爽快感大大提升。硬直指的是击打方由于武器重量所带来的惯性或过度攻击而带来的疲劳所造成的短暂停顿，以及受击方因为过度受击与连续被击所造成的无法还手的短暂停顿，击飞指的是受击方被重度突然击打下，沿着受击方向飞开。硬直和击飞的加入能对动作和打击的真实感带来加成，加上武器光效和受击光效的渲染，玩家如何配置自己手中的技能并发挥技能效果，和不同的对手战斗，游戏的乐趣就是这样来的。

武侠格斗？游戏《阿凡达》？

进入测试的《龙之谷》是比较贴近武侠格斗类网游雏形的游戏，3D格斗类网游、RPG剧情、养成、技能因素都具备了，是ARPG类型网游的中的优秀作品。不过韩国游戏浅显的剧情（又是杀龙，韩国手机游戏上经常的故事背景）和“动作不足，特效来凑”的技能表现实在无法获得DNF在中国的成绩，毕竟故事本身的单调以及DNF树立起来的壁垒大大影响了这款游戏的前景。

不过此游戏的理念确实能带来启发，3D的视野，抛弃光影的特效的渲染和堆砌，实实在在引入现在动作过关类游戏中格斗的物理特性（硬直、击飞等），加上本已完善的各种养成系统，就会为玩家营造出一个能做到大侠之间对决，行侠仗义拔刀相助的武侠世界，功夫拳拳到肉，简单招式就有巨大伤害的武侠世界，这是游戏世界的回归真实。当然这条路上并不好走，市场真实的反应只有当实践过之后才能知道。目前，《笑傲江湖OL》已经走上了这条具有革新意义的的道路，撇开剧情、特效和场景不说，最具特色的要属游戏的战斗系统。战斗动作融入了铁拳、VR战士等格斗游戏因素，适合手速和操作水平参差不齐的玩家。此外，在游戏中引入了“破绽、连招、轻功、姿态、浮空、击倒”类似格斗游戏的战斗概念，使得这款游戏融合了经典剧情和爽快操作的双重乐趣，至于好坏就要等游戏上线之后接受玩家们的体验了。

游戏的类型可分为RPG(角色扮演类)、ACT（动作格斗类）、FPS（第一视角射击类）、AVG（冒险类）、RAC（赛车类）、RTS（即时战略类）、TBS（回合策略类）、SPT（体育类）游戏，随着游戏的发展和研发思路的转型，游戏类型的区分走上了“分久必合、合久必分”的道路，目前一款名为《第七区》的RSS类新游戏就较好的展示了游戏类型融合的思路，游戏对战双方分别选择人族或者虫族，人类使用“射击模式”，FPS视角；虫族使用“战略模式”，RTS视角，通过智能的平衡系统成为一款结合射击与即时战略结合的线上游戏，同样武侠格斗类游戏的设想也是基于这种思路而诞生的。

难道光影的特效就要在游戏中衰落下去吗？就在游戏市场对特效的重视程度日益降低的同时，3D电影《阿凡达》的横空出世又为这个疑问本身增加了更多的疑问。电影被称为“光影工业”，在光影技术发展的今天，光效、特效已经成为了不可或缺的一部分，《阿凡达》的出现就为电影特效提供了更广大的舞台。电影如此，游戏能否如此呢?

没有人说不行，于是《神话》就应运而生了。电影《神话》曾经广受好评，电视剧《神话》的播映也引起了《神话》和《寻秦记》这两部穿越剧的大比拼，《神话》网游的出现会带来什么呢?

如果从剧情上说，《神话》只能算一款中庸的仙侠类游戏，《神话》最大的特色就是将3D立体幻境技术首次运用到了网游中，玩家可通过特制的3D眼镜，体验到在此前游戏中从未达到过如3D电影般的视觉效果，就如同观看《阿凡达》IMAX版的效果一样。震撼的全3D立体角色，仿佛触手可及，激烈打斗更是让观众置身其中，将3D电影的视觉效果运用到游戏中，这不得不说是一项大胆的创举。在使游戏视觉效果达到新的高度同时，也为武侠仙侠类网游探索出了另一条前景光明的康庄大道。

游戏作为文化的一种新兴的表现形式，其国际影响力日益受到各国的重视。在文化输出，扩大中国文化国际影响力的方面，武侠游戏能够起到独特的作用。如果以侠文化网游为切入点，复制中国功夫电影的传奇，走向世界也将不会仅是说说而已。今天的武侠就将是明天的武神！



这技能炫的！带上3D眼镜后会怎么样呢?


这会是武侠格斗类游戏的雏形?


韩国格斗游戏2D变3D


游戏展示中使用3D眼镜观看游戏效果

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

▶快言快语

我们是传奇
——《魔兽世界》橙武价值论

《魔兽世界》第三部资料片《大灾变》的Beta测试正在有条不紊地展开，暴雪也在前段时间公布了4.0版本中登场的新成就。其中有一项尤为引人注目，它取自威尔史密斯主演的电影《I,Legend》，却比它的老师更加霸气——“我们是传奇”。在淡化个人英雄主义的同时，也将《魔兽世界》历来强调的“团队合作”的优良传统发扬到极致，你不但需要强悍的个人实力，同时你的背后还需要有一支训练有素的团队，因为只有这样你才有可能满足这个成就的达成要求：

“集齐《魔兽世界》中所有的传说级武器，尤其是雷霆之怒·逐风者的祝福之剑。”

这是一个让人望而生畏的要求，以至于全世界能够满足这个条件的玩家（或是团队）寥寥无几。但既然暴雪已经贴出了这个成就，那便说明他们对传说级武器（以下简称橙武）的重视程度丝毫不亚于普通玩家。既然这样，我们倒不如先把“是否有人完成这个成就”的担心放一放，来谈一谈所谓的橙武，其价值究竟体现在哪里。

■浙江 木然

“橙武强力吗？”

答案是肯定的。作为凌驾于史诗级别以上（尽管在WLK甚至TBC后期史诗级装备已经近乎于垃圾了）的装备，橙武那卓越的属性，牛叉的特效，拉风的外型，以及那代表着整个团队至高荣耀的特殊内涵已经深入人心。

“以拥有橙武为荣”，我相信这绝对符合大多数“魔兽”玩家的价值观，看过劣质奇幻或网游小说的朋友们可能知道，那些胡编乱造的游戏里有一种叫做神器的东西可以让资历平平的主角瞬间从一个脚男进化为救世英雄，而神器特点有二：“稀有”与“强力”，显然，橙武在某种程度上符合这两个条件，因此它能极大满足部分人的幻想。

不过《魔兽世界》的橙武跟小说里讲得还是有点出入的——一般来说YY小说里的神器都是得来全不费工夫，但橙武不一样，除了自己的勤奋，你还需要24或39个人的援助，集天时、地利、人和三关考验之后，你才能拿到那把金灿灿的准神器。至于难度，我相信地球时代拿过风剑、橙杖，2.4版本以前集齐双刀，3.1版本里拿到奥杜亚橙锤的同志们都可以讲出一大堆来，在这我就不介绍他们的亲身经历了。

既然已经付出了这么多，那橙武肯定巨拉风吧？从某种程度上来说，是的。你可以看看地球时代拿MC橙锤的增强萨，下副本从来不缺仇恨的风剑坦，还有TBC中后期杀人于无形的蛋刀贼，以及前段时间那个橙斧战士的大风车视频（那满屏幕的5位数告诉我们他转的已经不是风车而是寂寞了）。橙武拥有者的付出与收获成正比，这无可厚非，但《魔兽世界》毕竟不是《征途》，不是你拿把橙武就可以做出屠城这种壮举的，要不然暴雪的意见版早就被红眼的玩家给刷爆了。

“那暴雪又是怎么看橙武的？”

问得好，确切答案我肯定不知道，但是我们可以从他们的设计中猜测这群邪恶的螃蟹（暴雪策划代称）到底给了橙武一个怎样的定位。

众所周知，《魔兽世界》是一个十分强调团队合作的游戏，就算是竞技场最少也需要两个人才能参加，更何况是动辄几十人的大型副本。但团队副本的奖励机制却是十分有限的装备，这考验的不仅仅是一个团队的分配制度，更考验了每一个团员的个人素质。而在橙武面前，个人的私欲又会在一定程度上被放大数倍——因为每一个自认为有资格取得橙武的人都会坚持，自己应该获得这个奖励。



我是传奇？不，我们是传奇

这么说起来暴雪果真是腹黑的阴谋论者？我认为这样似乎是冤枉了他们，因为我和很多人一样把螃蟹们看作艺术家而非社会心理学家，也许这只是某个大腹便便的家伙在餐厅里啃汉堡时无意中产生的一个天才创意，或许又是某个患有胃部疾病的策划在苦蹲厕所时萌发的一个另类想法，亦有可能是……

总而言之，我们有理由认为，拥有丰富开发经验的暴雪当初在设计橙武的时候就已经将这点纷争考虑在内。一个有能力推倒Boss的团队未必是一个有凝聚力的团队，橙武，或者是诸多的“神器”扮演了试金石的角色。Boss未必是最大的考验，在充满诱惑力的Loot面前蠢蠢欲动的人心，才是最难迈过的坎。

战胜恶龙的勇士必将获得丰厚的奖赏，但一颗真正的勇士之心不是属于自己，而是归属于整个屠龙的团队。这也是为什么暴

雪会将这个跟橙武有关的成就命名为“我们”而不是“我”，因为Raid是25（40）个人的，当你拿起那把代表着团队至高荣耀的武器时，或许才能明白暴雪的良苦用心：请记得，你不是一个人在战斗。

“好吧，就算是这样我也希望拿到橙武。”

当然，每一个不强力的人都有一颗向往强力的心，就连休闲玩家也不例外。再者说网游里并没有绝对的中庸，大多数人都渴望着天天向上，而装备又是实现这个目的的最佳途径，因此我们的“山口山”里才会出现那么多的纠葛。

公会团的DKP，“哗”团的G，这些都是为了装备而衍生的团队制度，而橙武，则是这些代币所能实现的最高价值。在公会团如何抢到头破血流咱先不谈，光说G购橙武就足以让人“倾家荡产”了：MC一张“脸”一万G的故事不少，就连目前国服的蛋刀都能拍到五六万（有真实案例），再看看北极的影之哀伤，25个原始萨钢只能做个半成品，之后还得跟团打掉数不尽的小怪与Boss，陆续拿到一堆成单掉落的任务用品，最后推掉阿尔萨斯才能拿起这把“G之哀伤”。

心疼吗？当然！不跟公会团起码得花上几万G的东西怎么可能不肉痛？值得吗？也是当然。橙武是什么？它是当前版本的顶级配备，装孙子的利器，它可以让你在铁炉或奥格的人群中脱颖而出，成为众人羡慕与嫉妒的对象。对于任何一个有点虚荣心的人来说，这就足够了。至于你付出的那点代价与巨大的成就感相比，Who Care?

“该死！那些拿橙武的家伙简直就是暴发户！”

一旦渴望变成了绝望，部分人对橙武的态度可能就会发生一百八十度的转变（从嘴上来说是这样）。开始对橙武的持有者进行直接或间接的影射攻击，就好像前段时间的橙斧战士视频出现以后，回复的玩家也基本分为了两大派系——一边是小白对屏幕上的大数字表示了无限钦佩，另一边则是类似于“昨天我在战歌遇到一个拿橙斧的战士直接上去单挑结果他死了我才掉了一半血不到”之类的反应。很显然后者是戴着有色眼镜去看橙武的，他们觉得“橙武没有像人们说的或自己想的那么好”，所以这些人在有意或无意之间散布着某种“橙武无用论”。何耶？嫉妒心使然。

事实上，橙斧战士的视频确实水分不小，里面出现的很多玩家几乎都是零韧出演，因此才会打出那么恐怖的伤害。当然，视频制作者本身的技术无可挑剔（S8全套，据说有龙），只不过不少观众直接忽略了他高端的技术而被橙武强大的威力所吸引。有句话怎么说来着的？匹夫无罪，怀璧其罪。出视频不是他的错，拿橙武也不是他的错，在战场虐菜更不是他的错，错的是视频用了一个群嘲的标题——“橙斧战士伤害秀”（貌似这个视频在国外网站上只被叫做KLINDA7，结果到了国内就变成了这个）。



风剑所持，橙锤所握，皆荣耀所膺

人的嫉妒心是很可怕的，我不敢说讽刺这个视频（或讽刺橙武）的人全都是腹黑的阴谋家，但是我可以肯定他们大部分人的手头都没有橙斧，也就是说他们的行为有点“吃不到葡萄就说葡萄酸”的意思。然而如果给他们一个手持橙武的机会，这些人八成会毫不犹豫地满口答应——人的天性如此，要我说，这没有什么可耻的。



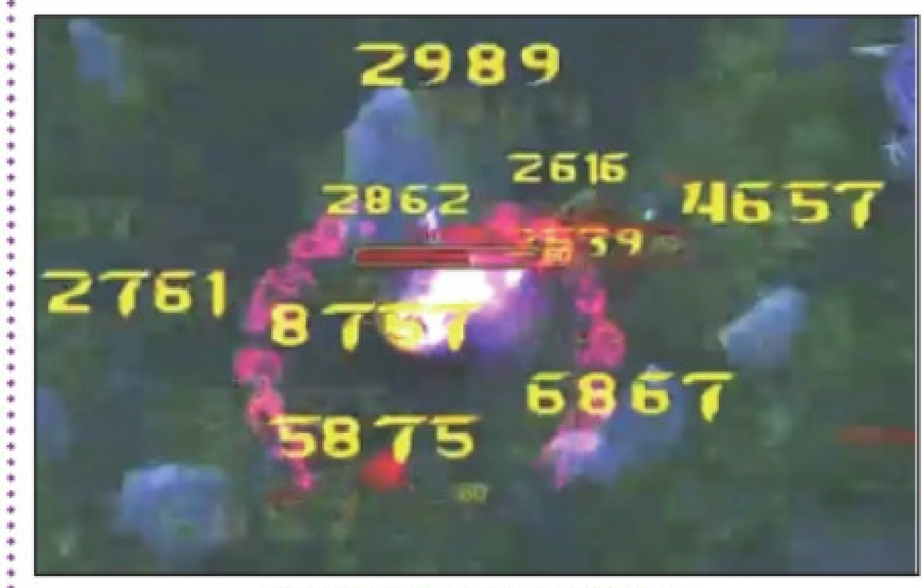
CWoWer最熟悉的蛋刀，在国服早已烂大街了

还是那句老话，拿橙武的人不可能是一个人在战斗，哪怕他手里的神器真是拿G砸出来的，那么这把武器上面也至少是凝聚了一大堆打工者的心血，这同样是属于一群人的传奇，“我们的传奇”。至于嫉妒，我想还是算了吧，如果你觉得橙武不好，那也没必要整天喷这喷那，毕竟该牛叉的人还是一样牛叉，而那些不知天高地厚的菜鸟，别说是橙武，哪怕暴雪再给他邮寄一条“马丁之怒”（注1），他也别想高端得起来。

“听你说得这么淡然，不如来谈谈你的看法吧。”

我的看法？从头到尾我说的难道不都是我的看法吗？哦，你的意思是“我对橙武的看法”？这很简单——我想要，拿不到；暂时观望，以后再说。拿不到橙武就不要强求，也没必要去开什么黑矿团黑金团唾弃。关于橙武，难道我们CWoWer闹出来的笑话还不够多吗？省省吧同志们，有时间不如扑在真正该忙的事情上，橙武确实意义重大，但如果你把它看得太重，恐怕它仍然是一堆0和1的数据。

我们只需要懂得暴雪一直在强调的Team Play精神就已经足够，现实中的“橙武”可比游戏里的重要多了。等到咱们真正牛叉的那一天，哪怕在“山口山”里依然一身环保，往昔的宅男也可以骄傲地向世人宣称——我们，是传奇。



这转的不是风车是寂寞啊

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

注1：

> 马丁之怒
> 衬衣
> +34力量
> 使用：杀死30码以内的所有敌人。
> 物品等级：5

2009年4月，一个神秘的美服公会TheMarvelFamily在奥杜亚副本中取得了飞速进展。他们在几天之内接二连三地取得了那些最困难的奥杜亚成就——问题在于，这种事太离奇了一点，这些开荒成员以前根本没什么名气，他们两周之前才Down掉了巫妖王版本的克尔苏加德，然后他们穿着NAX装备扎进奥杜亚，就一路势如破竹地冲杀下来，这可有点新鲜。

一个如此出风头的公会自然很让人注意，很快有人发现，这公会里一名叫Karatechop的玩家有点问题。后来经过其他玩家分析战斗记录发现，这位玩家的Boss战最高伤害达到惊人的353 892 967！后来这位玩家自己承认，某日，在邮箱里发现了一件神奇的衬衣，名为“马丁之怒”。

后来暴雪承认，这东西是给GM或开发人员准备的，30码内秒杀一切。英雄榜上不能正常显示这件装备的说明，不过仍然可以通过物品ID从数据库里查找到它的资料。这件衣服之所以会寄到玩家邮箱纯粹是因为GM发错邮件了！暴雪对此事的回应是，这位玩家整个公会的所有账号都被封了（不管有没有经过奥杜亚）！

插文：八件橙武

雷霆之怒，逐风者的祝福之剑

拾取后绑定
唯一 单手 单手剑
+8火焰抗性
+9自然抗性
44~115伤害 速度1.90
+16~30自然伤害
（53.9伤害/每秒）
+5敏捷
+8耐力
耐久度125/125
需要等级60
击中时可能：以闪电的力量攻击敌人，对其造成300点自然伤害，然后攻击附近的下一个敌人。闪电每次跳跃都使目标的自然抗性降低25点。可攻击5个目标。你的目标也会因此被飓风吞噬，使其攻击速度降低20%，持续12秒。

萨弗拉斯，炎魔拉格纳罗斯之手

拾取后绑定
唯一 双手 双手锤
+30火焰抗性
223~372伤害 速度3.70
（80.4伤害/每秒）
+12力量
+12耐力
耐久度145/145
需要等级60
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高358点。
击中时可能：发射一枚火球攻击目标，对其造成273-333点火焰伤害，并在10秒内造成额外的75点伤害。
装备：对使用近战武器攻击你的敌人造成5点火焰伤害。

灰烬使者

拾取后绑定
双手 双手剑
201~247伤害 速度3.00
+30~50神圣伤害
（88.0伤害/每秒）
耐久度145/145
需要等级60
击中时可能：冲击目标，对其造成700点火焰伤害。
“血色十字军领袖之剑”

埃提耶什，守护者的传说之杖

拾取后绑定
双手 法杖
131~244伤害 速度2.90
(64.4伤害/每秒)
+28耐力
+28智力
+27精神
耐久度145/145
需要等级60
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高134点。
装备：使周围半径30码范围内的所有小队成员每5秒恢复11点法力值。
装备：法术强度提高160点。
装备：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高592点。
使用：制造一道传送门，将使用它的队友传送到卡拉赞。
装备：使你在瞬发内的下一个法术所需要消耗的法力降低最多215点。

埃辛诺斯战刃

拾取后绑定
唯一 主手 单手剑
214~398伤害 速度2.80
（109.3伤害/每秒）
+22敏捷
+29耐力
耐久度125/125
职业：战士，潜行者
需要等级70
装备：命中等级提高21。
装备：攻击强度提高44点。

埃辛诺斯战刃
拾取后绑定
唯一 副手 单手剑
107~199伤害 速度1.40
（109.3伤害/每秒）
+21敏捷
+28耐力
耐久度125/125
职业：战士，潜行者
需要等级70
装备：爆击等级提高23。
装备：攻击强度提高44点。
2件：对恶魔的攻击强度提高200 点。
2件：你的近战攻击有一定几率令你的急速等级提高450，持续10秒。

索利达尔，群星之怒

拾取后绑定
唯一 远程 弓
356~524伤害 速度2.70
（162.8伤害/每秒）
+17敏捷
耐久度110/110
需要等级70
装备：爆击等级提高16。
装备：攻击强度提高34点。
装备：护甲穿透等级提高17。
装备：索利达尔在弓弦张开时会自动制造魔法箭，无须额外配备箭矢。
“太阳之井的能量流遍索利达尔的弓身。”

瓦兰奈尔，远古王者之锤

拾取后绑定
主手 锤
93~298伤害 速度1.80
（108.8每秒伤害）
+52耐力
+54智力
需要等级80
装备：提高法术强度587。
装备：提高暴击等级47。
装备：提高急速等级46。
装备：你的治疗法术有一定几率为目标施加远古王者祝福，使其受到伤害护盾的保护，吸收相当于该次治疗量的15%的伤害，持续15秒。

影之哀伤

拾取后绑定
唯一 双手 斧
954~1592伤害 速度3.70
（每秒伤害344.1）
+223力量
+198耐力
红色插槽
红色插槽
红色插槽
插槽加成：+8力量
耐久度145/145
职业：战士，圣骑士，死亡骑士
需要等级80
装备：提高致命一击等级114点。
装备：你的护甲穿透等级提高114点。
装备：你的武器攻击有一定的机率吸取一块灵魂碎片，赋予你30点力量。当你获得10块灵魂碎片时将会释放混沌灾厄造成1900到2100点暗影伤害，此伤害将由15码范围内的所有敌人共同分担并赋予你270点力量，持续10秒。



《巫妖王之怒》冰冠城塞副本
——成就龙获取详解

如同奥杜亚成就龙一样，3.3版本的冰冠城塞也设计了对应的310%速度成就龙，取得该龙除了需要在英雄难度模式下击败4个区的每个Boss（巫妖王除外）以外，还需要各种千奇百怪的Boss战成就。而本文将叙述如何达成这些成就，帮助大家获得漂亮的310%骨龙。



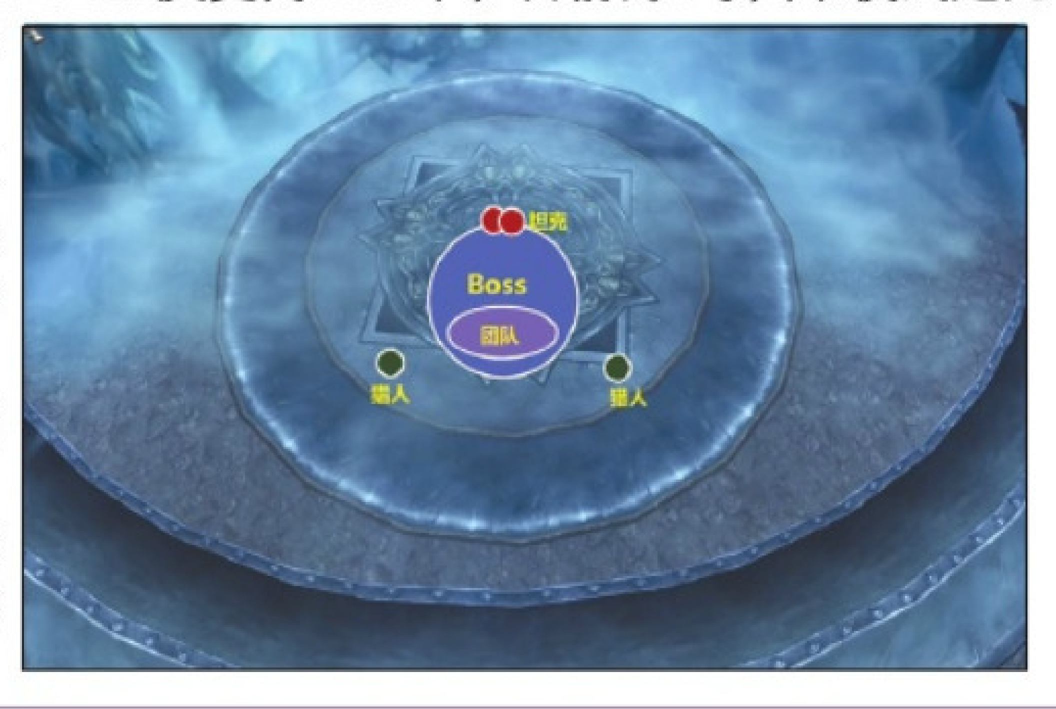


玛洛嘉领主

困难模式

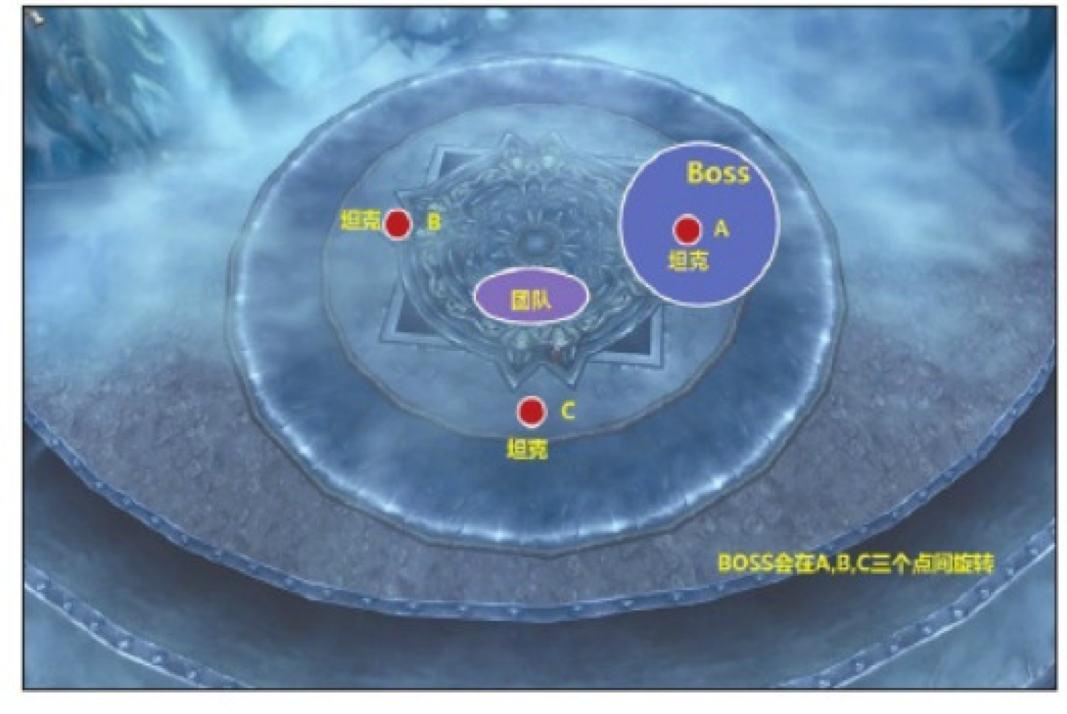
和普通模式相比，英雄模式的1号的各类伤害都被提升了，同时P2阶段会出骨刺。P2的骸骨旋风持续时间变为了30秒，需要团队治疗额外关注。

在ICC25%及更高Buff下，目前的1号困难模式是比较简单的。



P1阶段全团集中站位，如图所示。

P2阶段安排3人在外面作为信标点（10人为2位坦克及任意一位血多的DPS，25人为3位坦克），如图，此三人成等边三角形，相互间距30码，这样Boss会在这3个点之间旋转，而团队则在此正三角形的中心集中，近战处理骨刺远程攻击Boss。需要注意的是，P2阶段团队需要小范围移动躲避地上的冷焰，只要不被冷焰烧到，那么骸骨风暴的治疗压力是不大的。



成就模式

去骨：推荐在普通模式下做这个成就。普通模式P2没有骨刺，因此需要处理的仅P1的骨刺，而P1采用上图1中的集中站位，那么骨刺出来后DPS们AOE一下就可以打掉了（10人只有1个更加好打，25人则是3个，随便A一下也没了）。

亡语女士

困难模式

困难模式下，P1小怪的刷新频率从1分钟一波变为了40秒一波；P2时Boss的血量则多了一倍，鬼魂的爆炸成为了AOE伤害，并且P2仍然会刷新小怪。

10人模式的困难模式并没有太大的挑战，由于怪少，因此每波小怪都有充足的时间清理。

25人的困难模式则稍难一些，推荐使用一个戒律牧师给全团无缝套盾，可以有效降低P2的死亡率。同时，这个Boss的困难模式要求团队中每个人都有清醒的头脑。

25人模式下，如图，P1将左右的物理怪集中拉在台子上AOE（连带Boss一起AOE了），而对于每次刷新的法系怪，专门安排物理DPS职业去点杀。牧师注意驱散物理怪身上的吸血鬼Buff（群体驱散）。



P2每次会刷新3个鬼魂，鬼魂刷新后，如果在你附近，那么无论在做什么都必须停下并远离鬼魂，鬼魂爆炸范围有20码，一旦引爆将对你周围的人造成很大的伤害。

对于P2新刷新的小怪，安排一个近战DPS组专门处理，特别需要注意驱散物理小怪的吸血鬼Buff。

成就模式

齐聚一堂：该Boss的成就为“满堂”，即要求在场面存在5种不同的小怪的情况下击败死亡低语女士。这要求保留P1产生的神教狂热者（人形物理怪）、神教拥护者（人形法系怪）、再活化的狂热者（亡灵物理怪）、再活化的拥护者（亡灵法系怪）、畸形的狂热者（僵尸）各一个的情况下杀死Boss，这个成就还是具有一定的挑战性的。

10人模式下，由于小怪刷新很慢，1分钟才3个，且血量只有10万左右，因此完全可以等待小怪的累计。由于DPS相当富裕，所以是可以考虑使用3坦克的。牧师和法师的存在会让战斗简化不少。

任何时候，保证场上有1只人形物理怪与1只人形法系怪，其他的多余的人形怪全部杀死。在保留的人形怪殉难或者黑暗活化后，保留1只亡灵法系怪与1只亡灵物理怪即可。当法系怪获得黑暗强化后立即击杀，这是我们不需要的怪，因为强化的神教拥护者拥有巨大的破坏力，对团队威胁过大，这也是6选5不选它的原因。

在法系怪殉难后，让牧师锁住，这里需要注意，如果法系怪给自己上盾了，那么需要物理职业将盾打破。当获得了两种亡灵怪与畸形的狂热者后，再等一波小怪，攒齐2种人形怪(因为之前的可能殉难或者黑暗活化了)，打进P2。

牧师可以选择穿150左右的命中装，可以有效提升锁的稳定性。如果能让亡灵法系怪全程被锁，那么对于战斗难度是个不小的降低。法师变羊物理人形怪，可以降低一定的坦克压力。

P2阶段，驱散职业需要在每一次群体寒冰箭后驱散风筝手身上的减速Debuff，保证僵尸的顺利风筝。

25人模式下，原则思路是与10人类似的，不同的是每波会刷新7个怪，思路上，保证场面有2个人形物理怪和2个人形法系怪存在即可。第一波的小怪，法师羊1个法系的，1个物理的，这样这2个羊保证了人形怪的存在。

之后，只要有法系怪殉难了，那么就把没有被变羊的所有人形法系怪全部杀死。在物理怪黑暗活化为僵尸，并且有物理怪殉难后，新刷新的所有没有被羊的物理怪也可以全部杀死。这样，在5种怪齐全后，将Boss打进P2。

因为25人版本治疗多，坦克多，因此压力比10人小不少，P2正常打即可。

炮艇战

困难模式

与普通模式并无太多区别，正常的团队都可以轻松击杀。

成就模式

我上船了：10人模式要求在每个团队成员去过敌方炮艇的次数不超过两次的情况下，赢得炮艇战斗；25人模式要求在每个团队成员去过敌方炮艇的次数不超过一次的情况下，赢得炮艇战斗。在目前的ICCBuff加成下，此成就已经可以在困难模式下完成了。

由于3.35版本修正难度后，困难模式可能会出5～6个法师，因此不同于普通模式完成此成就的打法，我们需要将DPS分成（10人2、25人3）组。

由于修正后10人允许跳过去两次，因此2个DPS小组已经足够，具体可参照下面的25人打法。25人模式下，我们将DPS小组分为3组，每个组附带一名坦克，3个组成为A组、B组、C组，治疗单放在一组，站在本船边缘治疗对面的坦克（如图所示）。



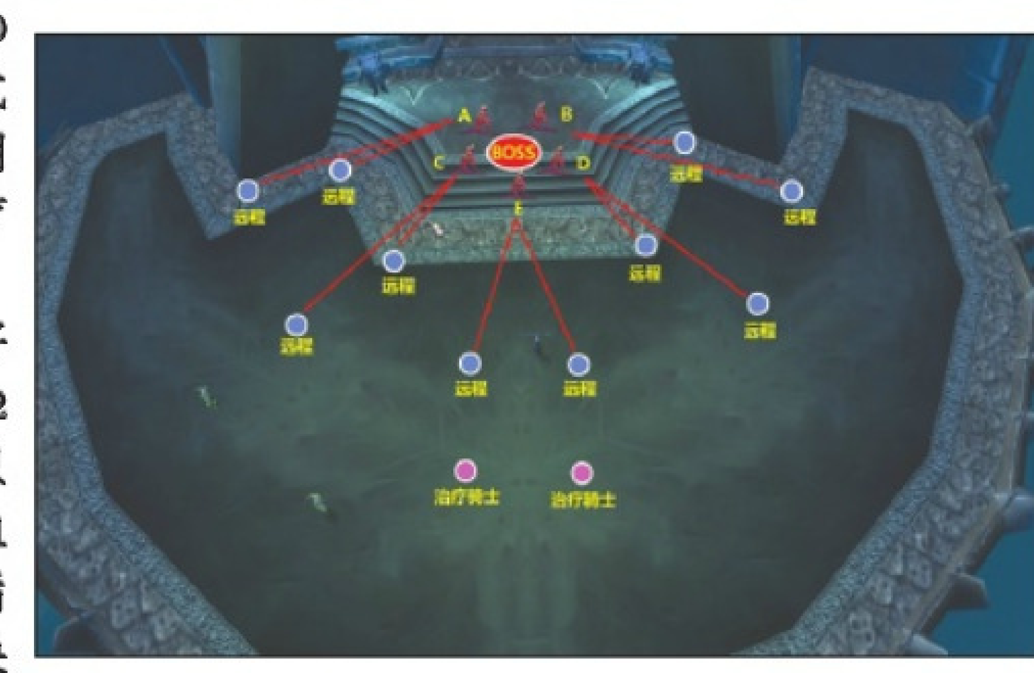
战斗开始后，在第一个法师刷新后，A组跳过去击杀法师，然后在对面船上等待，A组坦克坦克住穆拉丁/萨鲁法尔，DPS们则屠杀对面船上的杂兵。在第2个法师刷新后，DPS秒掉法师，整个A组跳回本船。第3个法师刷新后,B组跳到对面船上，重复A组刚才做过的事情，并在第4个法师刷新后击杀之，然后回本船。第5个法师刷新后C组跳过去，在杀死第6个法师后跳回。战斗不会出现第7个法师，一般4～6个法师就已经结束了。

该成就的注意点：1.跳到对面船只上后，不需要清理坐在凳子上的法师。2.治疗可以在本船边缘治疗对面的坦克，不需要跳过去。3.不要在对面船只上使用火箭背包，火箭背包应该只允许跳过去以及跳回来的时候使用，否则可能造成Bug。

死亡使者萨鲁法尔

困难模式

和普通模式的区别在于，印记的伤害大幅度增加了，同时血兽10秒内不杀掉就会狂暴并会让全场所有人减速。



10人模式下，采用2坦2治疗6DPS，分配好DPS，2人杀一只血兽，血兽刷新后优先解决

血兽。25人模式下，如图所示，所有人需要分散站位（人与人保持10码），10个远程分为5组，每组负责单点指定位置的血兽，中央位置可以安排鸟德吹风，而萨鲁法尔脚下则安排摆放冰霜陷阱。治疗方面，遵循（神圣骑士数目×2+其他治疗数目×1）大于等于7即可。

目前的ICCBuff下一般只会有3～5个印记，1个骑士可以看管2个印记，在萨鲁法尔狂暴后，需要骑士无限读圣光术，只有在萨鲁法尔读条放印记的时候可以补道标以及审判。假设会出5个印记，那么安排2个骑士看管前4个，安排德鲁伊/萨满看管第5个，其余的治疗则看管坦克以及团队。

成就模式

我挂了，还留下一堆烂摊：成就要求在5次堕落使者印记前击败萨鲁法尔。在目前的ICCBuff下这个成就是不会存在任何问题的，完不成才是奇怪的。

腐脸

困难模式

相比较普通模式，困难模式教授会对随机区域（10人1、25人3）个人施放呕吐，所以要求外面站至少8个远程/治疗，整体战术和普通模式没有太大区别。

成就模式

与软泥共舞：该成就要求大软泥不发生爆炸，也就是任何的大软泥都不能到5层。

软泥合成有下面的规则：

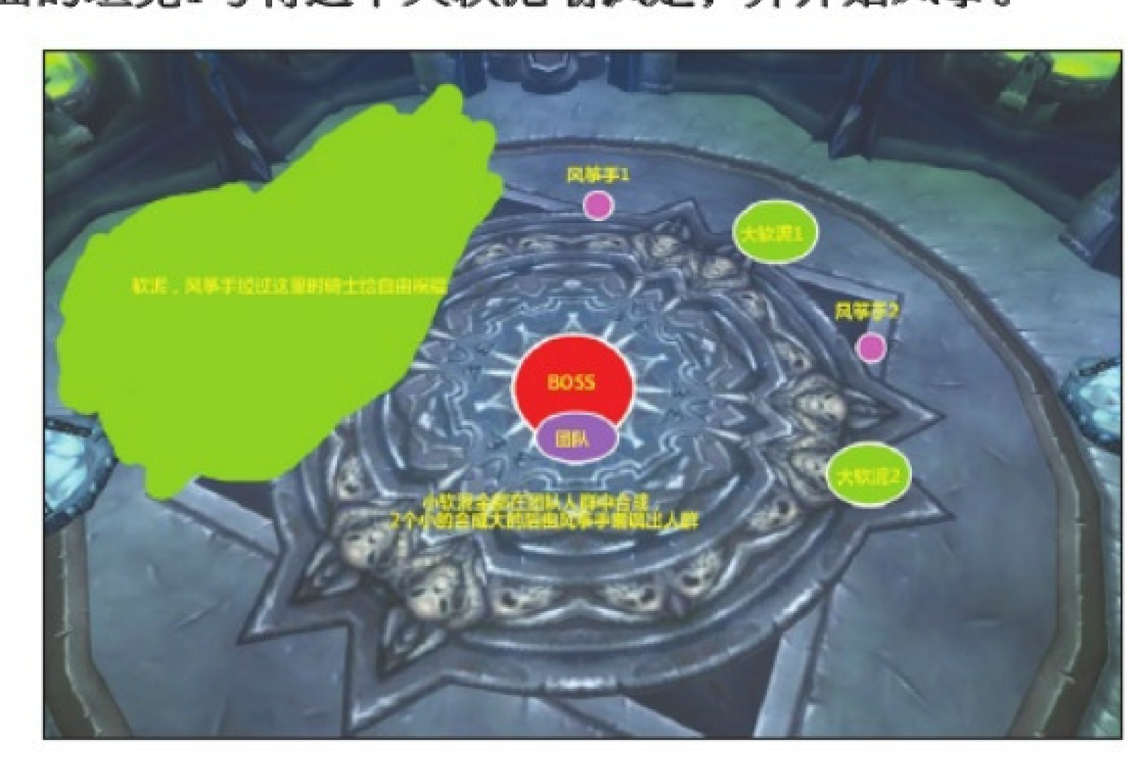
1小软泥+1小软泥=1层的大软泥；

1小软泥+N层的大软泥=（N+1）层的大软泥；

A层大软泥+B层大软泥=（A+B）层的大软泥。

也就是说，每次让2个小软泥合成一只大软泥，然后让2只一层的大软泥合成为2层的大软泥是最优策略。目前的ICCBuff下，由于10人模式疾病不会加速，所以10人模式可以在困难模式下完成该成就，DPS正常的话（2T2治疗6DPS）甚至不会出第5个疾病。

25人模式下，建议在普通模式下完成该成就。人员配置推荐4坦克，一个MT、3个风筝手。如图所示，出现疾病后，带疾病的人员到人群中解掉（人群在Boss脚下，Boss在场地正中心），每2个疾病合成一只大软泥，在外面的坦克1号将这个大软泥嘲讽走，并开始风筝。



坦克1号身后的大软泥到达3层后不再嘲讽，只负责继续风筝。此时，坦克2开始嘲讽人群中新生成的大软泥（小软泥不管），并且要注意与坦克1号之间的距离。当坦克2号身后的大软泥到达3层后，坦克3号开始嘲讽新生成的大软泥。

安排只合成3层是因为，在Boss30%血量后疾病施放速度会增加，此时可能会出现一些意外，留3层即是避免这些意外用的。如果这个战术能够被完美执行，那么这个成就在目前的ICCBuff下是比较容易的。

脓肠

困难模式

和普通模式相比，困难模式除了伤害血量的增加外，还会多一个弹弹球。目前版本下会被弹弹球击中的位置会有十分明显的绿色浅坑，如图所示，应该是非常好躲的。



成就模式

流感疫苗短缺：推荐在普通模式下完成。成就要求全团接种的层数不得超过2层，也即每次Boss大招前，团队都只允许保持最多2层接种。完成这个成就的关键是如何避免被点孢子的人接种到3层。

下面叙述25人模式的打法（10人模式类似）：除非特别差的运气，否则一般来说不会被连续点3次。正常模式下要求每次孢子都分3组集中吃，在做这个成就时，被点孢子的队员下次不集中吃孢子，而全团每次大招前的第二次集中吃孢子则取消，第三次集中吃孢子视自己身上的层数去集中，如果是1层，则去集中吃孢子，如果是2层（这是那些第二次被点孢子的人可能遇到的情况），则不去集中。这样保证大招前全团为2层接种。在大招时，骑士开启暗影抗性光环精通与神性牺牲即可。

目前的DPS水平下，普通模式的脓肠只会放1次大招，就应当被击杀了。

普崔希德教授

困难模式

10人困难模式下，瘟疫初始伤害为200，25人初始伤害则为800。传瘟疫的诀窍不是麻烦的安排传递顺序，而是任何人看到自己身上疾病的伤害达到2000一跳后立即传出去，这样可以保证自己不死。同时如果自己身上伤害不到2000那么就别去靠近别人。如果能遵循好这个大原则，那么传递顺序什么的并不重要（一般10人每12秒传一次，25人则为5～6秒）。

如果自己身上“瘟疫病疾”层数有点高（2或更多层数），那么这里有个小窍门防止你再次被传——直接钻进近战堆。疾病在身边有多个目标可以传播时会优先找没有瘟疫病疾的人，传播后会有2～3秒的时间不会传出去，这个时间足够身上有瘟疫病疾Debuff的人离开疾病。

困难模式的转阶段不再是定住全场，而是左右两边的两个管道同时刷新软泥。25人模式下，每人还会得到一个Debuff，只能攻击Debuff所示颜色的软泥。在转阶段前（81%、36%）时，保证教授接下来不会立即施放不稳定

的实验（这是防止转阶段出现3个软泥），此时打入转阶段。所有人站在靠北的位置，在软泥出现后根据自身的Debuff打各自分配的软泥。被红色软泥追的人尽量将软泥往北边带（即教授的试验台），这样近战DPS击杀红色软泥后可以立即去打Boss。控制憎恶的人需要在转阶段前留满100能量（树德和戒律牧可以给胖子回能量，如果软泥不够吃，保证100能量就靠这两种手段），在两个软泥刷新后即给它们上减速。

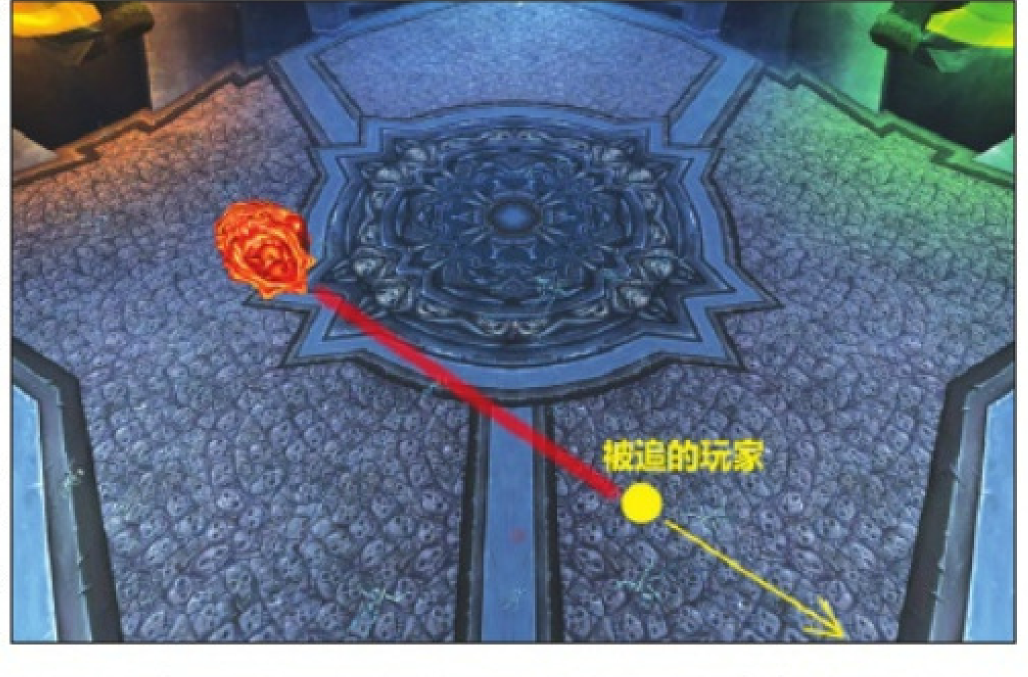
困难模式的P3下，坦克身上的Debuff对全团的伤害远高于普通模式。10人模式仍然可以2T，而25人模式下，也许需要4T甚至5T。

10人模式可普通难度的换坦没有太大区别；25人模式下，换坦推荐2层一换，即一个坦克顶2层Debuff后下一个坦克即开始嘲讽，这样4坦克的话，团队有80秒的时间来击杀Boss。

成就模式

恶心、胃痛、消化不良……：该成就要求在不对憎恶体使用反刍软泥的情况下击败普崔希德教授。

建议在普通模式下完成该成就，因为不使用反刍软泥意味着不能给软泥减速，绿软还好，对于红软来说不减速意味着一定会被炸一次4～5层的，而红软追上人的爆炸是全场伤害，在困难模式下容易造成灭团。对于绿色软泥来说，在刷新后所有近战即上去围杀，因为没减速，可能会炸2次，因此分担的人越多越好。对于红色软泥来说，如图所示，被点名的人直接往图中所示位置跑，跑到就站定等待即可，牧师可以给他加速盾方便他跑位。这样处理后红软追上被点目标时一般会有5层Debuff，也就是会炸全团1万左右伤害，治疗加好即可。红软换目标后被点目标向场地另一边跑位即可。目前的DPS下红软一般只会转一次目标即会被击杀。



鲜血议会

困难模式

困难模式只多了一个暗影之牢，移动时会受到伤害。事实上，这个技能只是略微增加了点治疗压力，限制下有多动症的玩家而已。

该技能可能造成伤害的场合有：

1.动力炸弹落地：除了炸飞时要叠加2～3层外，之后归位也要叠加不少层数。这也导致了动力炸弹落地在困难模式下就是灾难性的。

2.火王子阶段的大火球：被点的人需要跑位，这导致被点的人可能会叠加10层左右，需要治疗特别关注下。

3.风王子阶段：全团需要人与人分散，由于震击漩涡可能导致人员位置与预定的不同，所以需要移动调整位置，此时可能会叠加几层，但终究问题不大。该阶段主要还是近战需要分散躲避强力震击漩涡，那么在强力震击漩涡后，近战应该等Debuff消了再回来。

宝珠低语：该成就要求全团任意一个人都不能受到23000点以上的法术伤害。能够受到23000点法术伤害的也就暗王的强化暗影箭以及火王的大火球，因此如果战斗正常，不会受到这样的伤害的。此成就其实是考验团队的Farm稳定性，一般来说很多FD团队都会直接获得该成就的。

血腥女王菈娜萨尔

困难模式

除了血量上升以及光环伤害会随吸血鬼数目增加外，和普通模式没有任何区别。目前的ICCBuff下该困难模式是仅次于炮艇战的便当战斗。

成就模式

一朝被咬，十年怕草绳：女王的成就只需要2个CD就可完成。事实上目前的ICCBuff下，10人只会出4个吸血鬼（甚至2个），25人则是4～8个，分配那些缺少“被咬”那一半成就的队员先被咬即可。

瓦莉丝瑞雅·梦行者

困难模式

困难模式小怪血量变多，同时龙会不停地掉血（视内场球数目而定，10人为每秒1万左右，25人则为每秒2万左右），内场吃的球会对吃球者造成周期性伤害，所以内场治疗需要给自己保持HoT，或者使用能同时加到自己的技能（道标龙刷自己，联接治疗等）。总体还是吃球的节奏感要把握好。

由于内空间每次的球数目固定，不会刷新，因此安排2个人进门就足够了。进门前2个治疗分好方向，比方A进靠左的门，进门后顺时针方向吃球，B进靠右的门，进门口逆时针方向吃球。进门后，推荐使用第一人称的视角，这样就不会出现“明明碰到了球，那球却不炸开”的情况。

如果是顺时针吃球，那么进门位置一般在7～8点，进去后7～8点那的球留着不吃，顺时针吃半圈球后游回7～8点把进门时留的球吃掉，10人里一般这样可以吃到5个球，然后回到现实空间。位置正好在7～8点。这么做的好处是每次吃球结束都能在进门位置出来，这样就不需要移动了（另一个原因是，10人模式刷的3个门都在4点～8点这段，如果内空间最后位置在12点，回到现实空间的话，那么需要跑很远才能跑回来，这么操作后就不需要跑了）。

逆时针同理。

2个吃球队员应该每次都能把里面的球吃完，10人每人每次保证4～5层即可，25人则保证8层。这样在3次进门后就有了可观的层数了，保证层数不断，绿龙自然能被加起来。

成就模式

传送门花招：该成就要求每次绿龙的门都有人进。

推荐普通模式下做这个成就，每次安排人进还是比较容易的。需要注意的是最后一次开门，可能治疗是在外场站定直接刷绿龙，不进门了，此时安排好替补DPS进门，保证每个门都有人进。另外在门刷新后（普通模式为绿色的点），如果点得慢了也可能造成成就失败，因此为了防止Bug，请在门刷新后猛点吧。

辛德拉苟莎

困难模式

除了血量和伤害的增加外，困难模式P2的原子弹成为



了秒杀级技能（伤害15万），同时，无束魔法的反冲Debuff成为了AOE伤害（20码AOE），因此需要中Debuff的人出列。如图所示。

在P2，25人冰箱数目变为了6个，采用两两重合站位即可。P3由于反冲成为了AOE伤害，因此推荐中反冲的人员停手不打。

成就模式

吃到饱：该成就是冲龙成就中最麻烦的，要求在秘法连击不叠加超过5层的情况下击杀冰龙，推荐普通模式下完成该成就。

常规打法下，10人采用2T3治疗5DPS。25人采用2T8治疗15DPS，如图所示，2位坦克站在龙的前后两侧。37%左右的时候等待一次拖拽，拖拽过后DPS将Boss打入35%。在进入35%到第一个冰箱出现前，DPS火力全开。

第一个冰箱出现后放到图中的A点，此时MT拉着Boss，全团所有人（除开2个T）都去躲冰箱消层数。在MT的秘法连击到达3层时，处于龙尾的副T嘲讽Boss，如图2所示，龙相对的侧向团队，防止龙转身后扫尾将MT扫飞。此时，MT立即去第一个冰箱后躲避。在第二个冰箱出现后放到图中的B点，MT在解掉Debuff后即去原位嘲讽Boss，副坦克此时到第二个冰箱后消层数。此后是循环，原则是，但凡第奇数个冰箱放在A点，偶数个冰箱放在B点。两个坦克看到对方那边的冰箱出现后嘲讽Boss，然后对面的坦克去躲冰箱，而DPS和治疗则是每个冰箱都躲，否则拖拽后再叠一层很有可能让成就失败。

对于冰箱的击杀，安排（10人1、25人3）人专打即可，将冰箱打到10%停手，在确定自己这边的坦克消掉层数后再打掉最后10%，这非常重要，可谓影响成败的关键点之一。冰箱宁可打慢也不要打快，正常的话，场面上应该一直是大部分时间出现2个冰箱的，一个点的冰箱被打破不久应该就会有新的冰箱上去了。

吃到饱普通打法切忌急功近利，就算Boss10%了也要稳住，一切按部就班地来。坚持3～4分钟就可以胜利了。另外还需要注意，任何宠物都不得在P3使用，这包括牧师的暗影魔、猎人的宝宝、鹌鹑的树人，甚至法师的镜像，这是成就成败的第二个关键点。

10人模式的Rush战法：在成就要求改为5层以及不断提升的ICCBuff的影响下产生了所谓的Rush打法。

由于秘法连击7秒一次，10人模式的冰龙35%的血量为390万血，因此是可以在嗜血状态下被Rush掉的。5层秘法连击的极限时间为41秒，P3在拖拽出现前Boss应该已经死了，采用1T1治疗8DPS或1T2治疗7DPS的战术可以完成Rush战术，关键点为，治疗中无束继续加，因为Debuff一直在叠加，所以不必担心被炸。如果坦克（最好就是DK坦）可以规划好自己的技能，让元素萨/暗牧等DPS治疗P1P2的话，可以考虑采用1坦9DPS的打法，进入P3嗜血Rush，会比前面的配置成功率高更多。

整个P3即为站桩战斗，不需要考虑什么，36%开嗜血，然后DPS火力全开即可。

巫妖王

成就模式

已经等了很久：成就要求亡域瘟疫层数叠加到30层以上。

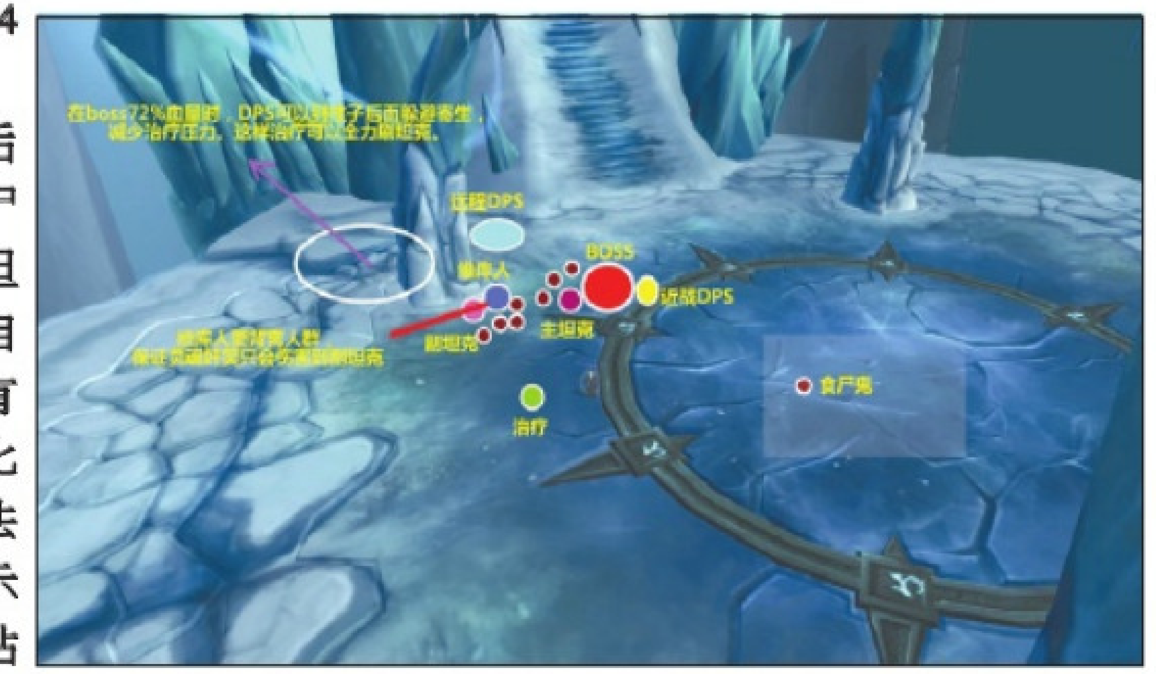
需要注意的是，这里的亡域瘟疫不是Boss身上的伤害Buff，而是亡域瘟疫这个疾病的层数。

亡域瘟疫是使目标染上致命的瘟疫，每5秒造成每层（10人普通50000、25人普通100000）点暗影伤害，持续15秒。若目标在感染的状态下死亡或此效果结束时，此瘟疫将会额外堆叠一次并跳至周围一名目标的身上。若此效果被驱散时，堆叠次数将会减少一次，并跳至周围一名目标的身上。每次这个效果弹跳时，都会强化巫妖王的力量。

也就是说，让亡域瘟疫层数增加的办法是让这个疾病杀死食尸鬼/维库人/玩家，而驱散它则会让它的层数减少。同时瘟疫造成的伤害与食尸鬼的血量是固定的比例，1个食尸鬼的血量是1层瘟疫伤害的5倍多一点。

配置采用常用配置即可。（10人2T2治疗、25人2T5治疗，治疗或者坦克弱的话可以各添加1个治疗）

在开局后45秒Boss会施放第一个瘟疫，此瘟疫不传，中瘟疫的出人群解掉。在开局后75秒的时候Boss会施放第二个瘟疫，这个瘟疫带到维库人身边解掉，这就是我们要叠加的瘟疫。副坦克拉着维库人和3～4个小食尸鬼，瘟疫在6层后即可秒杀食尸鬼，因此副坦克需要保证自己身上一直有小食尸鬼。比较简单的做法是如图中所示让2个坦克站



一起，这样两个坦克身边会有大量的怪。之后的所有疾病都可以正常传递，这样疾病就会不断的叠加。

在Boss还有72%时，所有DPS停手，可以全部站到柱子后面躲避寄生。而治疗和坦克则在外面继续治疗，并拖时间等待疾病层数的增加。一般疾病叠加到30层时Boss身上的Buff也已经到达35层左右了，坦克Boss的坦克需要注意开技能。在亡域瘟疫叠加到30层后将Boss打入70%，进入P2，并击杀Boss就能获得这个成就了。

深陷邪恶：10人模式该成就已经被移除，25人模式下，要求每一个P3的灵魂都要杀掉。该成就推荐在普通模式下完成。

鬼魂血量20万，在目前的ICCBuff下，一个合格的暗牧可以在鬼魂被召唤出到鬼魂下来撞人的这10～13秒内对每个鬼魂造成4.5～6万伤害，而术士能造成5万左右伤害。因此要做这个成就，多带暗牧和术士是最方便的办法。一般来说，术士+暗牧的数量在6以上时，该成就就没有任何难度了（暗牧心灵烙印、术士腐蚀之种）。而2个鸟德也会有较大的帮助，鸟德的星落每2波鬼魂可以开一次，2个鸟德就可以保证每波鬼魂都有1个星落术。其他职业（法师猎人元素萨）则负责打前面3个职业打剩下的即可。

古剑奇谭

琴心剑魄今何在

■辽宁 枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

《古剑奇谭》在玩家群中有很高的知名度，一直是今年的热门话题，这一方面是由于发行方出色的宣传运作，另一方面更是因为在当前萧条的PC单机游戏市场环境下，众多玩家都在急切地期待着一部全新的中文单机游戏出现。当游戏上市后，玩家有毁有誉。对此，笔者觉得很正常，尽管游戏在某些细节上做得还不够到位，比如视角问题和移动的操作，还有存档的问题等，但瑕不掩瑜，本作的总体表现还是超过了笔者的预期，它离史诗的殿堂只有一步之遥。

本游戏的世界观非常庞大，剧本编写得也很精彩，一路看下来让人感慨、感动、感伤，每时每刻都是催泪煽情的。只是作为一款RPG来说，笔者个人感觉在剧情叙述方面还是显得有些拖沓冗长，让人觉得像是在看电子书一般。游戏的画面绚丽美妙，刻意营造出一种梦幻般的情调，置身其中赏心悦目。系统设定有很多创新的地方，如自由发展技能的星蕴系统、驿站的信件系统、体会田园农夫生活的家园系统、制作各种美食的烹饪系统、收集词条的博物系统等，很值得玩味。战斗方面的设定比较细致，拥有行动点数、五行生克，还有攻、防、敏等属性的影响，以及晕、混、毒、冰、衰等特殊状态的制约，使得战斗具有很强的策略性。

总体说来本游戏品质上乘，只是开篇拖沓（那个太古纪事的朗读差点让笔者睡着），是属于慢热型的，慢慢玩下去就会感觉曲径通幽，豁然开朗，渐入佳境，妙趣纷呈。

精品 总评 8.5

大众软件游戏分级 POPSOFT

制作	上海烛龙
发行	GAMEBAR
类型	角色扮演
语种	简体中文

游戏性 Gameplay	8.5
上手精通 Difficulty	8.2
画面 Graphics	8.5
音效 Sound	8.0
创新 Creativity	8.5
剧情 Story	9.0

序章 层林尽染 满村皆殁 红叶湖觅宝落魄 冰炎洞涂血移魂

韩云溪带着楚蝉妹妹偷偷溜出了村庄，来到枫红如火的红叶湖，说要带她去看一件宝贝。楚蝉心里惴惴不安的忌惮着爷爷的责罚，韩云溪温言劝慰，说那些大人们都在忙活祭祀的事情，哪里还会管他们这些小孩子呢？一旦被发现的话，就让他去承担后果吧。楚蝉知道韩云溪是村里大巫祝韩休宁的儿子，爷爷自然是不会打他的。

被韩云溪说得心动，楚蝉答应见识他所说的宝贝，两人往前行去。过了木桥，韩云溪一时性起，扮熊狠狠地吓了楚蝉一跳。正要闹的时候，一只猴子在树顶朝他扔石子，韩云溪和它是旧相识了，举起弹弓便打，不料一下将它给打晕过去。上前探看它的伤势，猴子突然跳起来一溜烟地逃跑了，韩云溪望着它的背影大笑，不料身边的楚

蝉泣啜起来，原来是被熊和猴子吓到了。

沿山道追去，韩云溪在路边自顾地寻找，楚蝉催促他回村，免得招来爷爷的责怪，这时见他低声地召唤，在草丛中找到蜷缩一团打盹的金毛狐狸，原来它就是韩云溪所说的宝贝。为了能让楚蝉亲手抚摸它，韩云溪悄悄的接近，结果扑了个空，小狐狸在他身上跑来踏去，随后没入草丛没了踪影。

韩云溪让楚蝉留在当地，自己前去追狐狸。由于事先在狐狸身上丢了些循风散，循着独特的气味很快在一个山洞里找到了它，不料一只庞大的棕熊出现，小狐狸吓得瑟瑟发抖，韩云溪抱起狐狸逃出山洞。和楚蝉会合后，楚蝉已被棕熊吓得瘫软在了地上，韩云溪独身与棕熊展开战斗，还好有自创的绝技“一击杀熊”傍身，再加上大哥哥给的药，终于将它打倒了。

韩云溪将金毛狐狸交给楚蝉，她却不领情，说村外一点也不好玩，没有漂亮的花朵，只有些臭猴子、大坏熊、死狐狸之类的，他是个大坏蛋！说完便转身往村子方向跑去。韩云溪举着金毛狐狸，听着她的绝情话语怔在当地，如遭雷击。

忽觉手上一痛，小狐狸咬了韩云溪手背一口，挣脱掌握沿山道跑去。韩云溪觉得今天运气不佳，不但惹得小蝉生气，还让狐狸给咬了一口，正自懊恼时，一只鸟儿飞到身前，认得是大哥哥的信使。纸条上写着“今日有事，不能前来”，知道大哥哥不能来陪他玩了，便想起娘亲的嘱托，得在三天内将祭祀祈福的草扎放到女娲神像上去，如果不尽早完成，又得挨她唠叨了，连忙动身赶回村里。

成就：红叶湖

在第一次见到小狐狸的地方，后面的树丛里有只宝箱，后面则是隐藏的洞口，接近时有两只猴子跑了进去。洞里有只鸟巢，打败两只猴子，从鸟妈妈那里拿到饰品龙虎玉带钩，在旁边的箱子里拿到头巾。

村庄位于乌蒙灵谷，由于韩云溪是大巫祝的儿子，村人们认为他的身体里流淌着神力，对他皆是敬重有加，俨然将他当作村庄的未来领袖了。在村口和艾彩说过话，再前往女娲神像前和两名巫卫交谈，韩云溪对村里的规矩和禁忌烂熟于胸，只是不明白为何族人不能随便出村，自古流传下来的训诫真是无趣之极。


回到村庄，准备前往女娲神像下面的冰炎洞完成试炼

既然来了，还是进冰炎洞完成大巫祝的试炼吧。来到洞里隐隐感觉到一丝寒意，这时突然从石后跳出一只白色石花怪，清掉它之后往前过石门乘吊篮上去，进入冰炎洞内部。石洞中有一把巨大的石剑，韩云溪想起幼时和娘亲一道进洞的情形，娘亲曾望着大剑面现忧色，也不知里面封印了什么。往前过桥遇到石巨人，升到5级用“一击杀熊”或“炽火术”来打，注意回血。往前找到一道封印的石门，他想起那两名巫卫的话，便将手放到门上，身周登时笼罩在一团流光之中，石门随之轰然开启。穿出石门到崖边，从这里可以俯瞰整座村落，景色如同一幅瑰丽的画卷，让韩云溪惊叹不已，心想带着小蝉和小狐狸来这里玩的话，一定会很开心吧。

正自浮想联翩，忽闻村庄里传来巫卫的呼喊声，说是有人闯进村庄，他们正招呼老人孩子躲藏起来，其中还夹杂着楚蝉凄厉的叫声。韩云溪连忙返回村庄，发现整座山村的人们都被屠杀了，他面对着娘亲的尸首泣不成声……



十年之后，一棵枯树下，黑衣少年闭目小憩，两只红色凶狼悄声逼近，被少年随手两剑击杀，招式如行云流水，一气呵成。他吹响口哨，一只肥肥的海东青从天空俯冲下来，稳稳地落在他的左臂上。他嘱咐阿翔莫要食用这些妖化畜生的尸体，等事情办完便回镇上给它买肉吃，随后朝着山顶行去。此时开启星蕴系统，学会炽炎术、业火炎心、玄真剑等法术和特技。

来到翻云寨外遇到捕快贾大单和吴勇，他们居然将少年当成卖鸡的乡下人，说话间寨里传来低沉的嘶吼声，两名捕快跑到一边噤若寒蝉，随后一只半人半妖的山贼跳出来挥剑攻击，少年很轻松地将他击倒。

这里说明一下五行生克，敌我双方角色都有各自的五行属性，如果以相生的法术攻击目标，则会给对方加精。如果以相克的法术攻击目标，则会造成较大的伤害。以下是五行的生克关系，战斗时必须时刻牢记这些生克规则：

金生水、水生木、木生火、火生土、土生金

金克木、木克土、土克水、水克火、火克金

进入山寨清理妖化山贼，在第一重院落爬上右侧围墙，用摇杆机关升起栅门，由此进到第二重院落。往西转进另一道栅门，听到两名守着洞口的山贼说话，将两人击倒，让阿翔在外面望风，自己只身进洞救人。

在牢里找到被俘的百姓，黑衣少年受琴川苏家老爷所托，要救的苏文公子恰在其中。苏文说出山贼煮人炼制丹药的事情，而另一名书生则对少年表达了对江湖侠客的滔滔景仰之情，让少年不胜其烦，连忙叫他闭嘴。据一名青年所说，他们被服下了软筋散，难以行走下山，要从山贼手里找回他的包袱才能配制出解药。言谈中，得知青年名叫欧阳少恭，书生名叫方兰生，两


黑衣少年和一只肥肥的海东青相依为伴

人为总角之交。黑衣少年也报出自己的名字——百里屠苏。

回到洞口遇到被山贼追赶的两名捕快，屠苏出手解决掉山贼，警告捕快不要再将阿翔唤作肥鸡，否则绝不轻饶，然后嘱咐他们移尸灭迹，保护监牢里的琴川百姓。回到第二重院落，由东边的围墙进到一条山道，往前来到主厅附近，这时发现那两名捕快尾随跟至，两人喋喋不休地劝屠苏不要妄动。屠苏一脚踢开主厅大门，见山贼们正在里面饮酒作乐，他随手拔出捕快的佩刀掷杀了一名，随后和山贼们战作一处。这里是三连战，山贼大王在最后一轮登场，开始只能打到前排的小贼，后面的大王会提升他们的土属性，注意屠苏的血量，用普通攻击慢慢磨杀。将小贼杀光后，用特技和法术来打大王，但在他呈现土属性的时候别用法术，因为屠苏都是火属性的法术，火生土，反而会给他加血。


在河边邂逅正在洗浴的美丽少女

清掉山贼，在大厅一角找到百姓的包袱，阿翔在大王的尸体上找到一颗紫檀佛珠，大概是那个方兰生的东西，另外还有一枚奇形钥匙。再翻捡他的口袋找到一块玉石碎片，在握着它的瞬间，不觉头痛起来，心里有深深的不祥之感。这时，手中的玉片飞霞流彩，和尸首产生共鸣一般，很是诡异，想必它就是这妖贼炼丹的法宝吧。

回到监牢将包袱还给百姓，欧阳少恭配出解药给诸人服用，方兰生用他的紫檀佛珠破开了牢门，在一片赞誉声中得意洋洋。方兰生也不例外地将阿翔看成了肥母鸡，让屠苏很是郁闷。言谈中得知，跟他们一起行动的，还有行动不便的老妪寂桐，她是欧阳少恭的奶娘。

将众人解救出来后，两名捕快也赶到了，他们开始护送大家下山，这时欧阳少恭拜托屠苏搭救另外两个人，大家决定一道行动，在山寨里寻找山贼大王的炼丹炉。

从洞里救起一只金色皮毛的小狐狸，一行人离开监牢来到山寨的院落，在这里遇到妖化山贼，满怀慈悲的方兰生念咒制他，不料屠苏已然手起剑落将他给杀了，方兰生责怪他杀心戾气太重。正说着，从地上的山贼身上浮起荧光飞进屠苏身上的玉石碎片之中，欧阳少恭说这是吸收魂魄的邪法，那玉片正是法宝玉横的碎片之一。

在前往主大厅的路右有一道妖气弥漫的洞口，屠苏用之前所获的奇形钥匙打开洞门，带着欧阳少恭和方兰生进入洞穴。里面没有守卫，很顺利地找到那只烹煮活人的大锅，浊气和妖气从中外泄着，方兰生闻之欲呕。在地上找到一具尸体，少恭喂他一颗自己研制的还阳丹，那人稍微睁开眼睛便即阖上，离起死回生只有一步之遥。

原来欧阳少恭是七十二福地的青玉坛门下弟子，专注于丹药炼制之术。不久前青玉坛门派祸乱，掌门之位被武肃长老雷严篡夺，宝物玉横被其占有，自己也遭其囚禁。还好他窥隙带着奶娘寂桐逃脱，流亡天涯。后来得悉玉横从青玉坛中失窃，并被施以邪法化为碎片，流落江湖。他害怕玉横为歹人所用，便一路追查到了翻云寨。

屠苏将那玉石碎片交还给了少恭，方兰生说要帮他收集失落的碎片，再合而为一消除上面的邪法符咒，少恭闻言面现难色。此时的屠苏若有所思，随后决定和他们一道去寻找玉横碎片，只求事后能获赠一颗起死回生之药。少恭说炼制起死回生药，需一味远在海外的奇异药材。

将尸首移出洞外安葬，离开山寨时得到灵兽录力，此兽有开山裂石的能力，这里可尝试用它的技能打开附近的宝箱。离开翻云寨的路上，少恭在后面悄悄地唤出一只小鸟前去请人帮忙，然后打算前往琴川安顿寂桐。这时一只漏网的妖化山贼追了上来，少恭施术将其斩杀，和寂桐的言谈中流露出对力量的渴望和强横的戾气，与之前和屠苏在一起的怜悯慈悲判若两人。

成就：翻云寨

在山寨主厅有四块刻字的踏板，按照忠、义、仁、信的顺序踩下踏板，大厅中央出现密道入口。进入秘密地洞，在迷宫的西北杀掉守护宝箱的山贼，拿到一些道具。在迷宫的东南角，地上有一块蓝冰，在后面拿到灵兽炎光并解锁大地图后，再回来烧融，得到冰心。

离开翻云寨，屠苏决定从雾灵山涧前往琴川，少恭和他约定在明日辰时的琴川门楼下见面。余下的琴川百姓皆归心似箭，那两个捕快更是盼着早日回到衙门，向县丞大人领功。

屠苏来到雾灵山涧，行走了一段路程便和阿翔休息，向它说起梦到小蝉和娘亲的种种，童年的惨事现在只剩下模糊的记忆，只想起当时村庄被毁时，所有的光亮都飞往同一方向，似是被什么力量吸走魂魄似的，和翻云寨那玉片的情形非常相像，或许循着玉横的线索，就能找到当初屠村的凶手。沉吟间，一只金毛狐狸跑了过来，阿翔上前追逐嬉戏……


少女拿走了少年随身携带的焚寂剑

来到河边听到一阵女子婉转清扬的歌唱声，循着声音望去，见一名少女在河里洗浴，屠苏连忙转过身去向少女告罪。少女轻盈上岸，竟仔细地端详起屠苏来，看看传说中的淫贼是怎般模样，令屠苏连连后退哭笑不得。少女用定云索僵住屠苏的身形，将他身上的焚寂剑拿走了，可怜的屠苏立在当地，嘴里兀自辩白着："我不是淫贼！"。半个时辰后，定云索终于失去效能，屠苏吹响口哨唤来阿翔，向它询问少女逃走的方向并追了过去。到河岸将一块石头推到河里，利用河中的石块跳到对岸，穿过石洞拾阶而上。往前过桥望到前面的瀑布绝崖，这里要按QTE施展飞檐走壁的功夫过去。

成就：雾灵山涧

过河后，在路右有处裂纹的石壁可以用录力破开，在洞穴末端有宝箱，洞里还有两块蓝冰，烧融后得到金耳坠（饰）和逍遥巾（头）。

古剑奇谭 第二章 琴心剑魄 浮生如幻若朝露 倩影花灯 美人似玉像春风

穿过雾灵山涧来到琴川，和驿站旁的伙伴交谈可以收取信件，能了解一些背景信息，镇中的告示牌还可以接挑战任务。前往镇上的客栈外，正思忖着如何寻找那名少女，这时苏家的仆役王顺过来说话，说正在置办晚上灯会的物事，并请他到苏家领取酬金。就在此时，那位拿走焚寂剑的少女正和一群乞丐分享残羹剩饭，饥饿中的她将剩饭当成了一顿美餐。听乞丐说晚上镇子将举办盛大的灯会，并且富商孙家的闺女还要抛绣球招亲，便兴致勃勃地说要参观一下。



方兰生最害怕的便是二姐了

少女告别了乞丐，独自在镇上闲逛了起来，等候夜幕的降临。在首饰摊上看到一团金色的东西，正在好奇的时候，那东西便一溜眼地逃走了，少女便向着它离去的方向行去，与踯躅街头的方兰生擦肩而过。

刚从虞山归来的方兰生，心里责怪着欧阳少恭对他的冷落，又怕回家遭到责骂，便想到学堂去躲一躲。进到书院遇到几名同窗，他们都讥笑方兰生不安分读书考取功名，妄想什么寻仙求道之事，方兰生不以为忤，言称正要会几位修道之人。正说着话，二姐杀气腾腾地冲进门来，那些书生们见状不妙作鸟兽散。

被同窗们取笑不说，还被二姐方如沁一顿修理，再被罚抄书，饱受折磨的方兰生真想离开琴川，再也不回来了，真不知何时才能遇到温婉可人的女子啊……正在抚胸长叹，一名红妆女子在身边笑出声来，方兰生看她肤白胜雪，美丽妖艳不似人间的女子，连喊“女妖”拔足便逃。

榣山如画，溪流似练。苍翠的崖边，那个叫太子长琴的人抚琴自娱，一边还和身旁的一条叫悭臾的虺说着话，悭臾说等自己修炼成应龙，会载着太子长琴驾气御风，看尽天下美景……葳蕤茂盛的树林里，楚蝉回过头来，问他何时才能带她回家……师妹又过来探望他了，每次看到他的样子都心存不忍，想去请求长老，不要再让他孤单的一个人练剑……突然的一阵吱叫惊醒了屠苏的美梦，原来是那只金毛狐狸。屠苏自从苏家归来后便头痛难耐，赶到客栈便自睡着了，一算今天是正是朔月，体内煞气最盛的时刻。那个太子长琴究竟是谁，为何有这般的亲切感觉？这时空中传来阿翔的鸣叫声，来到屋外发觉已是夜晚，便朝着阿翔飞行的北边行去。

桥边居住的是琴川首富的孙家，门外正举办绣球招亲的仪式，为了逃避“女妖”而狂奔的方兰生被绣球砸个正着，迷迷糊糊的就要被拖去作孙家的姑爷。

明白了事情的原委，方兰生要求小姐再扔一次，这时孙奶娘威武登场，一把揪住了方兰生衣领，手法和狠劲较二姐毫不逊色。挣扎不脱的方兰生连忙拜找同窗搬兵救驾，没想到那些家伙竟见死不救，跑回书院“做功课”去了。这时他见到百里屠苏路过，连忙打招呼求救，屠苏竟也转身离去，扔下孤苦伶仃的他徒唤奈何。

根据阿翔的指引，屠苏沿着街道行去，这时感觉头痛欲裂，那名拿走剑的女子好整以暇地坐在墙头，向他询问剑的来历。屠苏体内的煞气激荡澎湃难以自抑，目露红光朝着少女攻了过去。将少女击败后，他也浑身瘫软地倒在地上，空中传来阿翔急切的鸣叫声。屠苏的脑海回荡起紫胤真人的话语，他体内的煞气每至朔月最盛，无形中增长他的乖戾杀气，昆仑山天墉城可以减缓煞气对身体的蚕食之势，不可擅自离开。焚寂剑是上古邪物，有吸煞功效，万不可受其牵制，或被他人所得……就在他痛楚难抑的时候，体内忽然涌起一丝暖意，竟将煞气给消融了。

醒来发现身在一艘船屋上，原来是那夺剑少女给送上来的，并将真气渡给他压制了煞气。少女将焚寂剑还给了屠苏，说自己名叫风晴雪，愿意和他交个朋友，并将“小淫贼”的称呼换作了“苏苏”，说完便离开船屋到河上放花灯去了。

和欧阳少恭交谈，原来这艘船是他租用的，碰到昏迷的屠苏，便将他接到船上休息。说话时，那只一直跟随的金毛狐狸变身作美丽的红衣少女襄铃，为了感谢在翻云寨的救命之恩，所以一路从灵雾山涧追随此处，愿意一直陪伴左右。屠苏冷漠地拒绝了她，襄铃顿时泪落纷飞，在少恭的劝慰下才稍稍安静下来。屠苏的心里揣摩着风晴雪的身份，她的修为并不高深，为何能缓解他体内的煞气发作，或许她的心法有特别之处吧。

方兰生被孙家软禁在屋子里准备成亲，偏偏孙奶娘还说孙家小姐如同她年轻时“美若天仙”，不由得肝胆欲裂，冷汗狂甩，直想冲去衙门击鼓鸣冤。正在房间里痛不欲生，那名红妆女子再度现身，说能帮他脱困，随后解决掉两名家丁打开了屋门。这时其他家丁发现姑爷要逃，便呼朋引类的赶来堵截，方兰生便和红妆女子一道杀将出去。

逃到街上，红妆女子说要请方兰生帮个忙，方兰生以为这女妖想吸干他的精血，说两不相欠便要走开。不料女子步步紧逼，他情急之下连忙念起佛咒，寻了个空隙拔足便逃。

百里屠苏躺在船屋休息，忽闻屋外传来清幽的琴声，有种似曾相识的感觉。来到屋外见欧阳少恭正在焚香操琴，两人便坐在甲板上倾谈起来。此时岸边的风晴雪正带着孩童们往河里放灯，望到坐在船头的屠苏，轻

轻地朝这边挥手致意。

少恭感慨晴雪的清丽洒脱，当得佳人二字，只是世事如同朝露梦幻，纵使风华绝代，也抵不过时光的摧折。屠苏向他请教生死魂魄之事，少恭将人间生死喻为夜间行船，终有休止的一刻。

彻夜倾谈之后，百里屠苏和欧阳少恭决定启程，前往江都寻找奇人来占卜其余玉片的下落。在岸边商谈之际，襄铃追了过来，执意要一同旅行游历。在离开琴川之前，返回丰济当当铺，在右边的箱子里得到灵兽柿子金，它是一只金钱豹，它给交易带来便利和优惠，能够讨价还价。



金毛狐狸变化为一名少女，要追随屠苏一道旅行

支线任务：知恩图报

在彩船旁和邱婆婆交谈，得知曾在江都受过恩人的照顾，想将亲手制作的丹桂花糕送给江都城中的好心人，于是答应帮她送食物，得到丹桂花糕×5。日后前往江都城，在驿站外与波斯人阿里·代伊交谈，完成任务，得到舒筋定痛散×5、养心丹×3、帝女玄霜×2。

支线任务：女儿红

在要离开琴川镇的时候，前往德生馆和德生娘生交谈，得知孙家向她订了几坛酒却一直未取，拜托屠苏去孙家问询。前往孙家宅院门口和孙顺交谈，完成任务，得到红鸾天喜符×9。



离开琴川来到虞山的芳梅林，在一只宝箱内拿到灵兽露兆丰，它是一只小猪，有使万物生长的能力，从而获取花草种子。三人行在林中，方兰生忽然从一棵树上跌落下来，他抬头看到娇小可人的襄铃不由痴笑了起来，这外貌体态正符合他心目中美女的标准。原来方兰生为了逃婚离开了琴川，想要和少恭一起寻找玉横，从半夜就等在这里了，一时手脚发麻跌落树下。兰生向少恭道明逃婚事件的原委，加入队伍一道行动。

行到路口，方兰生望着身后默默祷告，那肥婆和女妖莫再追来，被襄铃瞧见折羞了一番。方兰生看不惯屠苏的冷漠孤傲，劝少恭将他打发走，气得襄铃大骂他"矮冬瓜"，少恭劝说他放下这个念头，寻找玉横之事需要助力才能完成。此时的风晴雪一路跟随到了芳梅林，被阿翔和屠苏察觉，只是屠苏对此默不作声。少恭看出其中端倪，悄悄在路上布下了赤蝶粉。红妆女子此时也来到树林，在路上和风晴雪攀谈起来，原来她名叫红玉，有意和风晴雪结伴而行。

屠苏一行继续前进，看天色将晚，决定在林中露宿一夜。正说话的时候，风晴雪为了吓屠苏一跳，突然从背后展开偷袭，屠苏早闻到赤蝶粉的味道，轻轻侧身避开。襄铃见她正是那天在摊铺上要买走自己的人，顿时心生厌恶。方兰生见红妆女子到来，连忙嘱咐少恭小心这"女妖怪"，屠苏闻听，说她身上并无妖气，反而萦绕着一股凛然的剑气。那边的襄铃已经生起了篝火，少恭看暮色将近，邀请红玉和风晴雪一起歇息，而襄铃则对两人心怀敌意，不许她们接近屠苏哥哥，为此还划下了分界线。方兰生对红玉心有余悸，很是赞同襄铃的做法。

夜晚时分，众人围着篝火休息，在方兰生和屠苏斗嘴的当口，襄铃从林中采摘来了各色果实要给大家烤着吃，不料很快烤成焦炭，最后还是方兰生上手帮忙，才让众人尝到香甜可口的美味，也使襄铃对他刮目相看，并声称要向他学习厨艺。少恭邀请红玉和风晴雪一起进食，风晴雪也大展身手，用自备的调味香粉烧烤了一些果子，让大家交口称赞、大快朵颐，连阿翔也忍不住美味的诱惑飞过来食用。不过，当风晴雪说出香粉的配方，什么触手、眼睛、粪便一类的，令大家大倒胃口，呕吐不止，唯有屠苏说了句"味道独特，终生难忘"，也不知是褒扬还是批判。



方兰生突然从一棵桃树上跌落下来

此时烹饪系统开放，用收集来的食谱和食材，可以烹饪出各种珍馐美味。它们除了提供恢复和辅助效果，还会有额外的惊喜，并且也可以用来喂养灵兽。

和少恭交谈后进行休息，屠苏再次梦到太子长琴和那只叫悭臾的虺，长琴准备利用建木天梯前往天界，帮助父亲打理天庭事务，而悭臾不久也即将化蛟……由于私下与师兄陵越比剑的事情，紫胤真人非常恼怒，说他不该经不住挑衅与人争胜，当初立下规矩，不让他与同门一起练剑，便是为了避免突来的横祸。

屠苏突然被阿翔的尖锐叫声惊醒，原来是肇其师弟和芙蕖师妹率门人赶来，要屠苏返回天墉城，处理肇临之死的疑案。尽管门里多人认为肇临是屠苏所杀，但芙蕖却是不信，认为屠苏师兄是清白的。屠苏对他们的猜忌和胡言乱语稍作惩戒，说明自己与那件事情毫无关联，便要他们返回昆仑。没想到几位师兄弟仗着人多势众，要硬抓屠苏回去，少恭、红玉等人看不过去便上手帮忙，将来者悉数击倒在地。屠苏将小师妹劝走后，面对方兰生的质疑没有正面回答，转身离开了露营地。少恭觉得此事别有隐情，既然结伴而行，应当彼此信任，方兰生和红玉等人深以为然，这时风晴雪决定去找屠苏聊聊。

一棵树下，屠苏回想起自己童年因煞气差点送命，被师父救回天墉城的情形，这时风晴雪走了过来，和他一起仰望星空，倾谈心事。风晴雪说此次出来，是为了寻找离家未归的哥哥风广陌的，他会很多法术，是很厉害的人物。屠苏听到风广陌的名字似曾

相识，却怎么也想不起来关于这个人的事情。风晴雪还提到哥哥的卷轴里，画有很多把剑，其中之一便是屠苏的焚寂剑。屠苏问起她的家世师承，风晴雪对此讳莫如深，说婆婆不让说出去。风晴雪望着屠苏离去的背影，觉得他孤冷的性格和哥哥有些相像，以后得多帮帮他。

在路边遇到欧阳少恭，便向他打听屠苏的事情，可惜所获不多。谈话之际，少恭轻轻走到她的身前，抬手替她拂去沾在发上的花叶，两人便结伴返回露营之地。

屠苏一觉醒来，听着方兰生的碎碎念叨不胜其烦，冷冷的回应了一句，教方兰生大为光火，朝着屠苏大发脾气。襄铃闻声过来与他斗嘴，欧阳少恭则劝两人平心静气，少安毋躁。这时大家才注意到，风晴雪和红玉已经离开了。

往前来到珍珠滩，在湿地上有只小怪会偷走身上的东西，一路追过去抢回东西，结果这家伙变身为一只狮子（小金毛吼），击败它解锁成就“人出没注意”。

赶到码头准备乘船，这时风晴雪和红玉追了上来，原来是风晴雪在林里捉虫子耽误了行程。当风晴雪询问是否要吃烤虫子时，大家连忙摆手拒绝她的好意。说笑一番后，在船老大的催促下，一行人再次结伴而行。

成就：虞山
在一片湿地中能遇到一只美女蛇，将她打跑能解锁成就“虞山”。

大船沿长江而下，欧阳少恭将寻找玉横的事情向红玉和风晴雪作了说明，两人亦答应帮忙。方兰生仍然对红玉心怀恐惧，怕她对自己和少恭有所企图，而襄铃见多了两位美女缠着屠苏哥哥，心情也极是不爽。

来到江都城，先在城里逛一下，在贵妃香浴的门外有只宝箱，可拿到灵兽沐零方相，它的能力是冰冻，能使大量的水迅速结冰。前往城西北边的花满楼拜见瑾娘，方兰生看周围的女子举止轻佻，谈笑妩媚，意识到这里是传说中的烟花之地，心里惴惴不安。在翠眉儿通报后，一行人行进楼里见到瑾娘，原来她就是欧阳少恭所说那个会占卜的人。寒暄过后，她将玉横碎片的下一处所在写给了少恭，透过两人的言谈，两人之间似乎有着非比寻常的交情。


少恭请瑾娘为百里屠苏卜算前程

令大家想不到的是，瑾娘居然说屠苏的阿翔和她之前养过的芦花鸡阿宝一模一样，方兰生闻言大笑不止。瑾娘提出买下阿翔的请求，遭到屠苏的拒绝。当她看到红玉的美艳姿容，便也回屋精心打扮一番，盛妆出场，说是惺惺相惜，实是有相较高下之意。

少恭想起风晴雪寻找兄长一事，便请瑾娘卜算他的下落，瑾娘经过推算却无所获。少恭又请她替屠苏推算运命吉凶，屠苏盛情难却，便随瑾娘进入密室施展天眼之术。不久两人步出密室，瑾娘说屠苏的大凶之命是生平仅见。

瑾娘和少恭私下密谈，说屠苏命数诡异凶煞，劝少恭和他不要接触过多，而少恭说屠苏就是他数年来一直苦寻的人，不会就此放弃。瑾娘望着他那熟悉的容颜，心头忽有一种不祥的预感，他会渐行渐远，再也回不来了。

得知了命运之事，屠苏的心里虽然抑郁寡欢，在众人面前却仍是平淡冷静，转身离开了花满楼到市集为阿翔买肉。众人怕他难过，一路尾随过去，和他攀谈起阿翔的事情，然后邀他一起往街市闲逛。来到水果摊，风晴雪提出要给大家烤果子吃，还好方兰生急中生智，用货郎转移了她的注意力，若是再吃她的烤果子怕是会出人命吧。

古剑奇谭 第四章 裘敝金尽 桃夭李艳 诗书万卷酒千觞 良田三顷渔一竿

望着他们在市集热闹地闲逛，屠苏感觉意趣缺缺，便转身往客栈走去。途经赌坊的时候，只听院落里传来砰砰乱响，几道人影被人从墙头扔了出来，原来是一名扛着巨剑的落拓男子在修理一帮小混混。屠苏本不作理会，不料那那男子边饮边行，跄踉一步倒在了他的身前，嘴里兀自嚷着要酒。这时那些逃散的混混们拿着家什返了回来，屠苏挥剑将他们吓跑。醉汉醒来相谢，报名尹千觞，随后扬长而去，空中回荡起他那疏狂不羁的诗句。

来到客栈安歇，卧在床榻之上，脑海中回响起天官的话语，由于祝融、共工和太子长琴在不周山行止不端，招至天柱崩塌的大祸，太子长琴贬为凡人，命主孤煞，永世孤

独……紫胤真人称屠苏天资极高，不过身体有煞气不灭，终是凶险，是以不许他与同门练剑，唯恐有飞来横祸……屠苏思绪起伏，心生绝望，一瞬间竟生起将世间万物化为灰烬焦土的念头。

正沉思间门扉轻响，风晴雪进到房间邀请他一起看星星，屠苏难拂她的一番心意，于是两人步出客栈。来到城外山谷，两人望着流萤静莲畅谈起来，风晴雪说已在谷中种下了桃花，以后就称之为桃花谷吧！随后她讲起龙渊部族的七剑故事，族人为了反抗天神而铸造了七把凶剑，后来天娲娘娘收走了这七把剑，封印于大地各处，屠苏的焚寂或许是其中之一。


大家在市集上闲逛起来

听完有关凶剑的事情，屠苏决定返回城里，风晴雪轻轻拉住了他的手，挽留他再呆片刻，依靠在他的身上仰望星空，是时，一颗流星划过天际。风晴雪心生感慨，说那星星就像人的命运，两颗星可能永远不会接近，即使靠近也可能会越离越远。在一起的时候若不能珍惜，以后或许再也看不到了。幽柔清婉的歌声从她的唇间唱起，似乎有治愈苦痛的力量，让屠苏胸中的抑郁一扫而空。

第二天，当襄铃得知屠苏和风晴雪夜游的事情，心中很是恼火。按照瑾娘的占卜结果，一行人离开江都城往西北方向的甘泉村行去。此时开启家园系统，在城镇时伙伴们分散各处，和风晴雪交谈可前往桃花谷，可以布置家园，耕种花草，放养鱼苗。装饰各个房间的家具物什，还有各种动物家禽，可到城镇的家具店购买。

来到江都城郊的茶摊，大家落座喝茶，襄铃喝出茶味有异，经屠苏和少恭解释，才知是以鸭脚入茶，有滋阴润肺的功效。襄铃于是央求茶摊老板姜离，学习制作鸭脚茶的技巧，希望有一天能亲手为娘亲泡制此茶。临行前，姜离还赠送给襄铃一些鸭脚茶，襄铃远远望着姜离的身影，心中生出一丝的孺慕之情。

过石桥从宝箱里拿到灵兽映虚，它的技能是天眼通，可以看到隐身怪物，也可以观察附近的宝箱。进到清泉小径，襄铃提起离散的娘亲，不由让屠苏也想起故去的母亲，不由伤感起来，劝襄铃将来若找到娘亲，就好好和她过活。远处的方兰生见他们俩人言谈甚密，心生惆怅，这时少恭和红玉过来劝慰他一番。往前穿过河道，左侧有一处可以冻结冰桥走到对岸，那边有只宝箱。

成就：江都城郊

在江都城郊过石桥前，路右侧有只宝箱的后面草丛里隐藏着一个洞口，洞里有两只火盆，需后面拿到灵兽炎光后再来点燃，将两只火盆升上去打开木门。洞里有蓝冰，融化得到锦绡扇（武），点燃火盆开另一道木门，从宝箱里拿到牛皮板带（饰）、牛丝角和烛龙铸钱。


在江都郊外的茶摊喝茶，襄铃遇到一位感觉很亲切的女子

支线任务：亡妻的遗物

在当歌酒肆庭院里遇到波斯商人哈吉・奥德，说他的锦袋丢在路边茶摊了，委托屠苏帮忙到城郊茶摊问问。出城和茶摊的梁文悦交谈，他正好捡到了锦袋，于是回去将消息告诉波斯商人，得到烛龙铸钱×2。

支线任务：扬州菜

昌平客栈和厨师李师傅说话，他说客人反映他做的扬州菜不地道，希望屠苏能做几道扬州菜供他研究。要做的四道菜是葵花献肉、凤穿牡丹、金钱虾饼和松鼠鳜鱼，前三种食谱可向江都郊外的杂货商人购买，而松鼠鳜鱼需要多做鱼头煲学得（多吃鱼头煲要小心哦，会吃出鱼肠剑……）。将这四样菜交给李师傅，得到八种食材。

支线任务：寻宝游戏

在昌平客栈的客房丙和乐宝宝说话，如果身上有火龙镖、土魂砂、木梅针、金莲珠和冰魄筒每样两件，可以和她交换一个秘密。这些道具全是攻击暗器，在战斗中掉落或宝箱里开出，交给她之后，她会说城门进来的左手边第一棵树下埋着宝贝，得到双蛇盘彝（饰）、雪人年画×3。

支线任务：妖之恋

在离开江都城后，立刻回到城里的集市，会遇到襄铃在和一名叫萧风华的男子说话。男子离去后，襄铃说他是一只鹿妖，正在寻找爱人的转世。前往青龙镇，在客栈打听完造船工匠的消息后，在药店前遇到面有难色的萧风华，不知他恋人的转世是什么样子呢？前往北岸的码头找到王大力……主线从祖洲回到青龙镇客栈，看到两人事件的进展，完成任务。


在桃花谷可以养鱼种菜，为什么没有“劳动光荣，偷窃可耻”的牌子？

支线任务：黑曜

在江都城郊触发茶馆事件后，在茶馆外面遇到一只奇怪的黑猫，风晴雪为之疗伤。在从秦始皇陵回到安陆后，此时大地图开放，用腾翔之术前往江都城，在城郊遇到那只猫妖黑曜，他说要去衡山修行。前往衡山在一只亭子下遇到黑曜，得知他已拜在了青玉坛门下。

第五章 毒障弥漫 怨氛缭绕 甘泉村消灭藤怪 铁柱观镇杀狼妖

来到甘泉村，村如其名，村庄里到处都是溪流。在村口和裴公交谈，他似乎不喜欢外人留宿村里，还好采药归来的村长洛云平接待了诸人，他说曾有名伤者交给他一块玉片，他怕招来祸事给藏在藤仙洞里了，答应晚上引大家去取。

时间尚早，襄铃想去河里捉鱼，风晴雪连声响应，而屠苏则在村中闲逛了起来。来到村中的竹亭处遇到红玉，她说那个叫洛云平的村长可能是妖，想方才裴公不愿大家留宿村里，或许另有隐情吧，同时她还告诫提防欧阳少恭这个人，此人太过完美，反而让人感觉不安。



众人进了藤仙洞，村长洛云平将洞口的石门给封闭了

来到村长家休息，屠苏想起红玉的话，不觉沉入梦乡。榣山的崖边，太子长琴向悭臾谈论起命盘的事情，在天界的星辰宫和忘川的地幽宫分别有一只转动不息的命盘，生灵的运命轨迹皆被刻在命盘上，不能轻易变更……天墉城的练功场，芙蕖又来探望屠苏，担心那些挨揍的师兄们会来报复他，屠苏决意练好剑法，好保护自己所珍惜的人……梦中醒来，忆起梦中情形，不知为何总会梦到太子长琴和那只虺，或许真有轮回转生，记忆前尘的事情吧。

出屋和众人会合，在洛云平的带领下进到泉眼里的藤仙洞，走到半路发现洛云平使了障眼法，将大家关在了洞里。石门非常坚厚，且附有妖力，一时半刻不能破开，众人便循着洞中道路往深处摸索，途中襄铃被藤妖捉走了。一路杀到洞穴的末端，乘平台升上去找到藤怪的主体，襄铃被藤条缠绕在空中舞动着。战斗开始，尽量不要用法术，使用普通攻击和特技打，无论冰火属性都会给它加血。

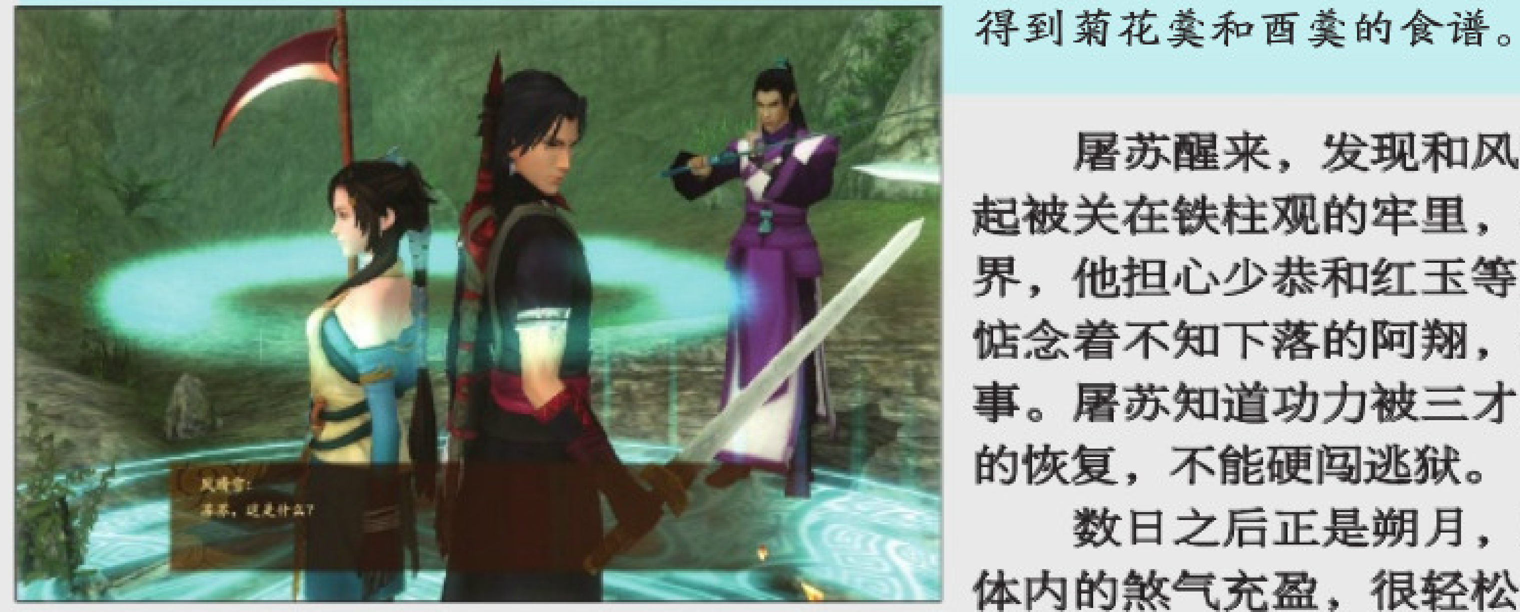
将藤怪击倒，方兰生迫不及待的要过去解救襄铃，红玉连忙阻止他，说藤怪的身体散发着浓重的毒气，寻常人接近只有死路一条，她和风晴雪都具有抗毒体质，两人冲进藤蔓之中将中毒垂危的襄铃抱出。欧阳少恭给她喂下解毒丸，说襄铃中的是尸毒，可这怪并非藤妖。这时地上的襄铃变回金毛狐狸原形，方兰生这才知道她是一只狐妖。

正说话时，身旁传来一声嗥叫，那只怪物竟然自愈复活，众人此时无力再战，带着襄铃仓惶逃出向洞口，恰好赶来的裴公和村民打开了石门，大家才成功脱困。惊魂未定之时，洛云平赶来，村里的老人们劝说他交出东西。原来那块玉片就在洛云平身上，是几个月前一名衡山青玉坛的道人留下来的，说它能炼出延年益寿的丹药，结果洛云平用它炼药，却把村人喂成了茹毛饮血的怪物，洛云平只好把他们关到了藤仙洞里，他们最后融合成一体，成了众人所见到的藤怪。为了维系他们的生命，洛云平经常把来投宿的外地人骗进洞里当作食物。这时一只怪物冲出洞口，千钧一发之际被从空而降的冰剑斩成碎块，原来是天墉城的大弟子陵越率众赶到。洛云平自知罪恶深重，将玉横碎片交给了欧阳少恭，便步入藤仙洞中甘心充当余下妖怪的食物，用自身的血肉来赎罪。

百里屠苏婉拒大师兄的请求，不肯随他回山，陵越见劝说无功，便要拔剑相向进行一场比斗。恰在此时，欧阳少恭被青玉坛的道士偷袭制住，带离了此地，红玉和方兰生连忙追去。百里屠苏和风晴雪也要动身帮忙，却被陵越和诸同门布下的灵虚三才阵困住……

支线任务：馋虫发作

村里的钓叟说最近馋虫闹得厉害，特别想吃鱼头煲，通过烹饪技能给他做出这种美食，得到菊花羹和酉羹的食谱。



屠苏等人被天墉城弟子的灵虚三才阵困住

屠苏醒来，发现和风晴雪、金毛狐狸一起被关在铁柱观的牢里，牢门已被布下了结界，他担心少恭和红玉等人的安危，同样也惦念着不知下落的阿翔，希望大家都平安无事。屠苏知道功力被三才阵所制，需要慢慢的恢复，不能硬闯逃狱。

数日之后正是朔月，屠苏的功力恢复，体内的煞气充盈，很轻松地解决掉看守破牢而出。来到铁柱观外，屠苏的头痛发作，天

墉城的陵知师兄跑来阻截，其余人跑去通知大师兄。将师兄打倒后，屠苏说不能再往山下的内院走，不敢稍作停留，带着风晴雪和襄铃往山里行进。在山道旁的冰块里得到灵兽炎光，它的技能是喷火，可以烧融那些蓝色的冰块。

走到绝地，屠苏解除前面障眼符咒，破开石壁进入禁地。屠苏知道大师兄会猜出自己的去向，毫不停歇地朝洞穴深处探寻，风晴雪祭出一团蓝焰作照明之用。往前行走不远，屠苏感到头痛欲裂，这是他刻意催发的煞气所致，风晴雪见状连忙牵住了他的手，将一股真气渡到他的体内，将他体内的煞气暂时抑制。



三人闯进了铁柱观的禁地

前面是一座高大的道观，进去发现满墙贴满了符箓，正中的圆井妖气弥漫，不时传出沉闷的嘶鸣，整座道观也随之震动。这时观外传来陵越师兄的声音，让屠苏速将火光灭去，在屠苏的示意下，风晴雪连忙撤掉手中的蓝焰。三人撤到观外，见陵越师兄和铁柱观主明羲子守在外面，明羲子说观内镇伏的狼妖遇到火焰照射，会在数个时辰后破茧而出。陵越向明羲子问明克制之法，决定进入水底擒妖，屠苏难脱其咎决定一起前往，却遭到师兄的拒绝。

明羲子施展避水之法，陵越带着三位师弟进入水井，不觉半个时辰过去了，观内忽然传来震动，明羲子说狼妖势强，陵越等人恐有不测。屠苏于是请求明羲子给他施展避水之术，好下井救人，风晴雪和襄铃也要一同前往。明羲子见他们心念坚决，便不再劝阻。来到水底迷宫的西侧通道，用灵兽将一块斜坡石块推过去搭成通路，来到石墙的另一边，进入红色的光团。传送到地图的东侧通道，往前仍用灵兽推动一块斜坡石块，继续往北走，到摆动的钉锤处推石块，进入红色光团。传送回西侧通道继续北行，穿过几个钉锤，由右侧通道抵达末端的起跳点，接下来是按QTE进行飞墙走壁。落身到圆柱表面，这里会经常被冰冻住，并且有时按键会反向。沿着圆柱一直往北端走，终于找到被缚住的黑色狼妖（噬月玄帝），陵越等人已经惨败并负有重伤，屠苏让风晴雪和襄铃护送同门离开，自己则摧动体内的煞气与狼妖一战，否则狼妖很快会破水而出，众人难逃劫难。

狼妖是火属性的，因此屠苏身上的火属性法术会给它加血。用普通攻击和特技来打，在攻击之前最好用龙须钩给它降敏，以得到更多的攻击机会。将狼妖击败后，屠苏体内的煞气大盛，在狼妖的诱导和迷惑下，他的内心一瞬间充盈着怨愤和邪念，而想起风晴雪和陵越师兄的话语，又让他迷途知返，保持着最后的一丝清醒和善念，于是和狼妖展开第二轮战斗。此回狼妖的攻防敏全部提升，并且增加两种攻击大招，注意血量和恢复。

经过漫长的等待，风晴雪终于看到屠苏出现在水面，浑身笼罩黑气，满面血污，目露红光，踉跄地走到她身前，忽然脚膝一软栽了下去，风晴雪一把将他拥在了怀中……

禁地塌陷，众人连忙撤至谷外，风晴雪开始运用心法替屠苏疗伤，而陵越却想要带他返回师门静养，正争执间红玉和方兰生赶来，阿翔也回到了屠苏的身边。陵越见状也不再坚持，拜托几位姑娘照顾好师弟，便带着几名同门返回天墉城复命。

第六章 前缘旧恨 假意真情 人生险海浮槎少 尘世危途陷阱多

百里屠苏醒来时，红玉正在房间内照料，如今他们在铁柱观西北边的安陆镇，或许天墉城的弟子们一时半刻寻不到这边来。红玉说当初追踪欧阳少恭无果，想必雷严劫持他定有重用，暂时不会有生命之虞，不如几日后前往衡山寻找青玉坛的所在，希望能顺利救出少恭。与方兰生和襄铃对话后，得知风晴雪连日为他渡气治疗，疲惫不堪地在邻屋睡着了。屠苏起身来到风晴雪的房间探望，对铁柱观禁地的事情充满自责，风晴雪劝他放开心怀，乐观豁达，在她的心中，屠苏永远是朋友，是英雄。一番倾谈，一抹笑意终于开放在了屠苏那张冰冻已久的脸上，如同春风忽来。门外偷听的方兰生被周大厨抓去搞清洁，满腹心事的襄铃向红玉倾诉心声，说出那种对屠苏哥的喜欢、依赖和眷恋，红玉说心里喜欢的未必便是携手一生的人，只是以襄铃的年纪和阅历，未能真正懂得这句话。

回到房间休息一夜，大家讨论当下行止，提及屠苏身上的煞气缘由，屠苏向他们讲述起童年经历的巨变，身上的煞气每月都会发作一次，他身上的焚寂剑可以吸煞，另有昆仑清气和风晴雪的心法具有抑制之功。他一路寻找玉横，就是为了破解当年屠村之谜，在模糊的印象里，村人飞起的光亮飞往同一个方向，与玉横吸人魂魄的情形何等相像。

众人离去后，屠苏在城中闲逛起来，在城西的一座大院里看到石家班在演戏，不由让屠苏想起童年往事，自己曾许诺带楚蝉进城里看戏的情形。正思忖间，风晴雪来到身边，将亲手制作的泥人送给了他。这时尹千觞在戏班里偷酒喝，风晴雪认出他就是自己千般找寻的大哥，可尹千觞却不承认，风晴雪无奈之下回客栈帮他拿酒钱。



醒来的屠苏前去探望风晴雪

两个人进到院子找尹千觞去捉鬼，说附近碧山有鬼魂出没，前几天有道士鬼鬼祟祟拿着发光的东西吸收鬼魂。他们的话引起屠苏的注意，决定前往碧山调查，和尹千觞约

定明日辰时在自闲山庄门口见面。回客栈将事情向众人说了一遍，猜测那些道士拿的是玉横碎片。

休息一晚，大家由西北出城来到碧山，这里雾气弥漫，幽暗阴森，人迹罕至。沿小路前行不远，遇到落荒而逃的商人，说众人这时候上山简直就是送死。往前有处木栏可以跳过去，往前遇到岔路，先往右转到废屋另一边，爬到下面谷底能拿到三只宝箱。回到岔路口走左边，一只厉鬼往谷道推下石块，散落的石块形成迷宫，这里要玩一个推箱子的游戏来打开通道。

跳过断桥来到荒废的自闲山庄外，尹千觞等候已久，为了报答之前解救之恩，将一张破烂的卷轴送给了屠苏。说话时，方兰生如同附魔般走进了大门，尹千觞托辞逃走，一行人连忙进入山庄追寻。



与失去神智的方兰生打了起来

方兰生痴痴地走到山庄大厅前，感觉那里无比的熟悉，自己好像名叫晋磊，曾在这座装饰华美的厅堂上，叶问贤夫妇许诺要将掌上明珠叶沉香嫁给自己，他向未来的岳丈表示，未来一定好好照顾沉香，不负他们的重托。然而，这些竟是他向叶家报仇计划的一部分，他离开了疾病缠身的师妹文君，义无反顾地踏上了这条复仇之路，身后的啜泣声也不能让他回心转意……

屠苏一行进到庭院，这里没有寻见方兰生的身影，西厢房的门被紧紧锁住，于是往东南方向走有一处院落，各个房间里有很多的宝箱，在地下室里有只名为大富豪的厉鬼，打败它取得山庄钥匙。回来打开西厢房的门，迷宫的出口在西北角，再穿过东北边的房间，拾阶而上穿过曲折的回廊来到绣楼外。失魂落魄的方兰生站在绣楼前，想起那个晋磊在叶家屠门的情形，他向妻子沉香讲述当年叶问贤为了武功秘笈杀害恩师的经过，并说心中从来对她没有恩爱，当着叶问贤的面将长剑捅入沉香的身体……晋磊跪在师父的坟前，说大仇终于得报，这时，师弟们带来文君辞世的消息，当即心灰意冷，几欲挥剑自刎……

众人赶到绣楼前，看到方兰生往空中挥剑乱砍，听到大家的呼唤，居然执剑攻了过来。将方兰生打倒在地，襄铃施法消除他身上的鬼魅术，找出跟随在他身后的叶沉香冤魂。冤魂说方兰生的前世便是晋磊，抄杀了她家满门，若不是他身上佩戴着佛珠和青玉司南佩，早就诱他自尽。说话的时候，她招来很多的怨魂将众人包围。

叶沉香会强制把方兰生换上场，叶沉香的敏并不高，但攻击伤害惊人，首先要考虑的是给她降攻。击败了叶沉香冤魂，青玉坛的一群道士现身，用横玉碎片吸走了叶沉香的魂魄，并说要利用明月珠重塑玉横。追出山庄，发现那群道士逃得无影无踪，红玉根据他们留下的明月珠的线索，断定青玉坛的人将往秦陵地宫完成重塑，不如到那里抢回玉横。

百里屠苏从那张尹千觞给的卷轴上读到腾翔之术的信息，是教人瞬息千里的法门，大家稍作练习便掌握了要领。这时有平民跑来报讯，几名道士抓走了四名孩童，说要带去作某种仪式的祭品。方兰生和红玉护送平民回城，而屠苏等人则赶往秦始皇陵。

支线任务：五彩玉衣

在城西的院落里和李氏谈话，她想采些鲜花装点家里，将梅花、昙花、菊花、荷花和桃花各两朵交给她，得到一件玄锦玉衣，防＋25，五行属性灵气提升，为风晴雪专用。

支线任务：糯米点心

在醉白楼的厨房和滑安交谈，他听闻糯米可解尸毒，希望有人能用糯米做几样东西来学习一下。糯米角粽和赐绯含香粽可以直接在江都城郊的杂货商人那里买到，交给滑安得到一些种子。

古剑奇谭 第七章 措置裕如 应对从容 逞心机再塑横玉 祷佛咒重返轮回

按着红玉提供的简图，屠苏和风晴雪、襄铃顺利找到骊山的皇陵入口。此时大地图开启，运用腾翔之术可以前往桃花谷，以及之前曾去过的地方。

进入墓室发现被盗的痕迹，墙边有三块石头，它们的移动是互相关联的，按中、右的顺序推动，将三块石头全部推到墙里，正中的石棺移出一条地道。穿过甬道迷宫来到兵马俑大厅，击败铜将军来到摆放棺椁的大殿，棺椁的门是紧闭的。在大殿两侧共有四块石板，随便找一块调查，上面会按一定顺序闪现一至四点不等的图案，记住点数和顺序，比如1342的话，就分别调查四块石板，先按有一点的石板，再按有三点的石板……


进到皇陵墓室想办法打开棺椁的大门

以此类推，棺椁的大门便会开启。

沿梯道一路走下去，在地宫大厅遇到一群兵马俑，由于空气中飘起毒雾，能见度很差，必须在10分钟内全部与他们触发战斗并消灭它们。这里只需在10分钟内碰到它们，战斗时间不计，敌人可用灵兽映虚来观察，也可从大厅的一侧开始地毯式搜索。注意将军俑召唤出的无方战车，有物反属性，用法术来攻。将所有兵马俑消灭后，大厅的雾气散尽，往北穿过一条有弩箭陷阱的走廊，途中与尹千觞相遇，他说是暗中跟随一群道士来的，想摸几件宝贝换钱买喝。说笑中，红玉和方兰生也赶来了，一行人再度聚首，此时扑卖系统开放。在每次战斗胜利后，当地土灵有机率玩扑卖游戏。

走廊里有道锁住的门，往西侧的走廊穿过去，经过一条山洞进入一座地宫，正中是一座高台，将墙壁两侧的机关推进去，之前走廊的栅门开启，这时大厅里出现九名兵马俑，它们是练功用的，是杀不光的，建议在这里将等级练到32级以上。

返回走廊进入打开的栅门，拾级而上，发现不断有石球滚落下来，这时可用灵兽破开两侧的石壁躲避，壁室里有不少的宝箱，还有恢复点和存档点。在阶梯末端杀将军，进到富丽堂皇的大厅游览一番，然后绕着正中的祭坛调查，将三面的机关推进去，祭坛中央矗立的石柱降落下来，轰然一声从竖井底部传来，好似砸毁了什么东西。由竖井跳下去，正好在方才那座地宫的高台上，只是被石柱砸塌了。沿着柱子跑进上方的走廊，进到秦始皇陵后段。在走廊里按QTE进行飞檐走壁，然后进到皇陵大殿，看到青玉坛的掌门雷严正在重塑玉横，受制的欧阳少恭和寂桐也在旁边，众人跑过去阻止他们的仪式。

首先面对的是服药妖化的青玉坛弟子，建议出场阵容是屠苏、风晴雪和尹千觞。屠苏放群攻的火属法术“流焰飞火”，风晴雪每回合给队员复活和回血，尹千觞单体物攻。要注意的是看清敌人的物免和五行免属性，屠苏用法术打两侧的，风晴雪和尹千觞用物攻打中间的，保持他们的血量相仿，争取一回合内同时杀掉，这样就不会召唤出其他的同类了。

第二轮战斗雷严率弟子登场，此次战斗是必败的，雷严使用“六合顺天斩”的强力群攻招式，很快将队员全灭，因此期间不必浪费丹药给队员回血。众人被雷严打倒后，在欧阳少恭的鼓励下再次站立起来，迎接第三轮战斗。如果前场战斗曾换过后备队员，此时登场的是前战后备队员，他们很容易团灭，全力攻击敌方的两名弟子，他们掉一定的血量后，会放大招与我方队员同归于尽，这样团灭后再换上三名主力队员，和雷严打起来就轻松多了。

打败了雷严，欧阳少恭身上的禁制消除，说出用熏香致使雷严中毒而不自觉的事情，雷严自知无力回天，便说少恭在乎的那个人还活着，诅咒他永远也找不到那人，随后纵声大笑。百里屠苏闻听笑声感觉有些熟悉，便上前问他是否去过南疆，雷严听了面露惊愕之色，连说几声“不可能”，便即死去。

玉横终于重塑成功，雷严和一干弟子的魂魄也被吸了进去，也算是天理循环报应不爽。方兰生从玉横中唤出叶沉香的冤魂，念起了往生咒，渡她重返轮回，再世为人。欧阳少恭拿到玉横，让众人带着童男童女离开皇陵，自己和尹千觞展开对话，原来尹千觞便是他请来的帮手，安插在百里屠苏的身边相机行事。尹千觞似乎对风晴雪有些好感，劝少恭以后不要危害到她。


与狂暴化的雷严激战起来

成就：秦始皇陵

在皇陵前段与尹千觞等人重聚后，由东侧的走廊到庭院，将贴在各处的张符全部烧掉，这时墙边出现一条密道，由此进去拿宝箱，有七返灵砂×2；扶元散×4；木香活气散×4；青铜古剑（尹千觞专用）等，穿过很12间墓室，在末端房间打金将军得青铜钥匙，用它开箱子拿到赤练甲、烛龙铸钱×5、龙翼×10。

众人将被劫的儿童送回安陆城，指点居民前往铁柱观求助，封印碧山自闲山庄里的幽魂。前往青云客栈休息，老板田不醉不但免费提供房间，还赠送了三坛好酒。庭院里，红玉向屠苏说出心中的忧虑——欧阳少恭此人心机深沉，莫测高深，再次提醒屠苏多加提防。回房间休息，夜半时分屠苏醒来，带着阿翔来到街上，思忖着等少恭炼制出起死回生之药，就回乌蒙灵谷将娘亲复活，不过，娘亲的魂魄被吸进了玉横也说不定。等一切事了，也该回昆仑山请罪了，然后再帮风晴雪和襄铃寻找失散的亲人。回客栈的路上，分别遇到风晴雪和方兰生，方兰生说出喜欢襄铃的心事，并支吾地问屠苏是否对风晴雪有意思。风晴雪喂完了虫子，路过亭子时遇到欧阳少恭，便向他询问起死回生之药的事情，少恭便向她谈起魂魄轮回之道，言语中流露出对生死别离的痛楚。问及风晴雪不畏毒性的体质，得知她体内留有瘴毒，答应为其制作抑制毒性的药物。

翌日早晨，屠苏来到城西北的小亭，少恭说炼制起死回生药尚缺一味珍药，得前往海外的祖洲采摘仙芝，需要寻找出海的大船，这时红玉、风晴雪、方兰生、襄铃和尹千觞赶来，说要一起出海寻药。众人来到东海滨的青龙镇，在龙星商会里能找到制作组，不妨聊几句解闷，在这里可以收到一只灵兽，在里间的右边找到腰月，站在他的左边，面对桌子按空格会听到迷音，收到灵兽波奇，它的技能是帮助主角蓄气，一次加20点。来到海客居向老板打听造船巧匠的事，得知附近岛上的船厂有脾气古怪的俩兄弟，于是乘船到对岸船长，和小工海砾交谈后，前去见老大向天笑，这家伙果然脾气古怪，一上来就夹枪带棒的一顿臭骂，还好尹千觞的话对他脾气，说他正在打造水底开的船，可是弟弟延枚被咕噜湾的夔牛妖给捉走了，最后的工作无法完成。

古剑奇谭

第八章 蓬莱幻城 咕噜海湾 琴瑟欢莺倚燕侣 牛蛇斗宝气珠光

众人跟随向天笑前往咕噜湾救人，他身上有件叫沙棠的宝贝，有避水的功效，所以大家跟着他可以自由地呼吸说话。来到水底，伴随着摇曳的光线，色彩斑斓，光怪陆离的世界呈现在眼前，教人目眩神迷，叹为观止。

在路边找到一些夔牛小妖的尸体，向天笑感觉事情不妙，连忙率众人往前赶去。途经某些悬崖的时候能看到漂浮的水母，站到水母身上漂至对岸。有多只水母的地方，第一只水母好像站不上去，其实站到它的边缘等着移动就可以了。往前到第二个存档点，这里有两条路，左边可用水母升上去拿宝箱，由存档点往右走，途中有岔路，往上是解本迷宫成就的隐藏地点，往下跳则是唯一的出路，这条路较隐秘容易迷路，如果看到有棵巨大的珊瑚树就是走对了。往右乘水母过去，一直往右跑跳到沉船上，此时由横向视角转换成3D视角。

在船头看到一些妖怪看守着捉来的一群夔牛妖，这时游来几只夔牛妖，让众人惊诧的是，其中一个正是向天笑的弟弟延枚，原来向天笑和他是结拜弟兄，两人闹了别扭，向天笑是利用大家来和弟弟会面了。据延枚所说，此次变故是因一只叫金蛟剪的大妖，为了夺取宛渠国的宝藏，煽动其他妖进攻夔牛妖的领地。在兄弟俩的请求下，众人决定营救沉船里被捕的夔牛。



大战"很黄很暴力"的金蛟剪

赶跑了妖怪守卫，成功救出牢里的夔牛，然后沿沉船的道路南行，跳下沉船在藏宝洞外找到金蛟剪。第一战打成群的金鳌，用屠苏的群体火属法术，或者尹千觞的土属法术来轰杀。第二战打金蛟剪兄弟俩，两人防高血厚，群攻技能攻打无效，冰火法术的伤害很可观，土属性会给它们加血。金蛟剪败阵后失去了百年修力，变成了一条可爱的小金蛇，那些小妖也纷纷逃散。延枚执意用宝物答谢大家，五只夔牛围着大家跳起了呼呼啦啦舞。一个多时辰后，宝藏大门终于开启，众人进入宝库挑选宝物……临别时，夔牛们赠送了一袋呼呼果，服用它后有短暂的避水功效。

支线任务：人间新奇

从咕噜湾回到青龙镇，在北边岛屿岸边水域有只夔牛，他想要吃两种美味，分别是糖元宝和猫耳朵。火腿和猫耳朵的食谱在珍珠滩可以买到，糖元宝的食谱在青龙镇杂货店可以买到，合成猫耳朵所需的火腿需要先合成。将两样东西交给它，得到枸杞×10、莲子×10 、银耳×10。

支线任务：胡食毕罗

在海客居与许文强谈话，得知有些胡商想吃天花毕罗，这种饭食的菜谱可到江都城郊的杂货商处购买，制完交给他得到虾×20、螃蟹×20。

支线任务：千里送火药

在青龙镇的南部街边和延桅交谈，得知他的朋友延枫需要火药，因此他委托屠苏送引火燎原符给延枫，据说他在海底的一座城市。到了龙绡宫后找到延枫，完成任务，得到棉里金针×5、花语满天×5、流风散云×5、神火飞鸦×5、卷土滚石×5。

成就：咕噜湾

在沿水底小道往左方行进途中，在第二个存档点处往右边走，跳到末端从宝箱拿到青凛艮。

回到青龙镇，向天笑答应造出沧波舟之后，会和延枚一道陪大家出海。前往海客居休息，五日后，向天笑的沧波舟终于造好了，和延枚交谈便可起航。大船在海底航行，向天笑负责掌舵，大家在船上随意观览海底的奇景。

屠苏和红玉谈及起死回生药，还有对娘的感情，令红玉神往不已……谁也想不到，强壮如牛的尹千觞还会晕船，多亏了风晴雪无微不至的照顾。两人在船舱聊了很多——晴雪对屠苏的爱恋，离家不归的大哥……沧波舟忽然发生强烈的震动，原来一道湍急的漩涡将船只给吸了进去……

方兰生醒来发现身在一座浮岛上，雷声轰鸣，电光激闪。他察觉身上的佛珠变了颜色，一定有不干净的东西藏在附近。用刚学会的"雷音伏魔"击杀出现的行尸，往前攀

下石崖，利用三块飘浮的石台抵达对岸山崖，遇到呜咽的襄铃，原来她是害怕打雷。两人坐在一起聊天，方兰生终于鼓起勇气对她表白，而襄铃想起红玉的话，仍想不通什么才是真正的喜欢，心中原本喜欢的屠苏哥哥，自从当初看到他浑身煞气的样子，就再不敢靠近了。

向天笑望着船只残骸心痛不已，四年的心血就此付之流水了，红玉走过来劝慰他。不久尹千觞和风晴雪探路归来，说四下游荡着很多的行尸。方兰生和襄铃一起行动，由开始的平台跳到左前方的高台，这里有存档点，沿着残垣断壁一路跳过去，途中遇到大批行尸的围攻，用襄铃的木属性群攻法术“落木萧萧”来打，很快清光，没想到前面涌来更多的行尸，方兰生为了保护襄铃鼓起勇气，就在与怪物对峙的时候，空中传来阿翔嘹亮的叫声，百里屠苏出现在两人面前。解决掉包围的行尸，往前终于遇到红玉等人，大家有惊无险，安然无恙，是为不幸中之大幸。红玉推断这里是空间罅隙之中，于是一行人寻找离开的方法。来到后段迷宫，看到有道人影忽隐忽现，众人连忙追了过去。前方翠树成阴，花开蝶舞的美景之中，那名貌美女子和一位白衣青年一起郊游踏青，情话绵绵的互诉衷肠，虽是夫妻，却更像是热恋中的情人。然而，在一声雷响之后，前面的美景和那对痴缠的男女倏忽消散，荡然无存，竟然是一场幻象。


众人在宝库里拿取自己喜欢的宝贝

往前到云海中段，再次看到那名女子的身影，追过去看到亭台楼阁，在荷塘边的圆台上，白衣男子操琴奏曲，女子翩跹舞蹈，恩爱缱绻，教人艳羡。通过他们的言谈，得知那女子名唤巽芳，他们居住在一个叫蓬莱国的地方。雷声之后幻境消逝，尹千觞说大家看到的是忆念幻城，是一些花草树木的灵力所幻化出来的记忆。按照尹千觞的建议，大家往东方的废墟行去，走累了半路歇息，大家觉得这里从前一定是非常美丽的所在，不过如今残垣断壁，疮痍满目，令人唏嘘。红玉猜度这里就是从前的那个蓬莱国，是一处实在的洞天福地，不知为何发生异变。屠苏说那男子所弹的琴曲，梦境里的榣山仙人曾经弹奏过。

来到迷宫后段继续往前攀跳，爬上悬崖望到空中的巨大漩涡，或许这里便是出口吧。这时空中飘来一只巨大的鱼妖。此战分两阶段，第一阶段是鲲，第二阶段是鹏，此番战斗依赖的是尹千觞强大的物理伤害，屠苏负责喂药，给尹千觞喂七杀破军符和空劫疾遁符提升攻击敏捷，再给鱼妖喂飞蝗石和掌心雷降攻防，风晴雪负责回血。打败了鲲鹏后，众人在附近搜寻无果，望着空中唯一的巨大漩涡，只得破釜沉舟冒险一试了。屠苏将呼呼果给大家分食，以备不测，然后大家拉手跳入漩涡之中……

古剑奇谭 第九章 波光曳影 雨山溯源 龙宫借舟聆古曲 祖洲举步撷仙芝

众人落身于海底，身周被虾兵蟹将包围着，延玫见状便变身夔牛原形，和这些水族交流起来，随后美艳万方的龙女绮罗款步行来，邀请众人前往龙绡宫说话。绮罗听完大家的讲述，说之前所到的地方是海底的雷云之海，那里确是空间罅隙，而非蓬莱之境。她还说龙宫也有沧波舟，同样是运用宛渠国的图纸和技术制造的，它由于久未远航需要维护，大家利用这段时间在龙绡宫中游览一番。

前往四海留客休息，然后到客栈外见到向天笑和延枚，两人对龙绡宫内的工匠大为折服，跑去帮忙维修沧波舟去了。前往龙绡宫正厅的北边，循着熟悉的琴曲找到一座亭子，在这里见到龙女绮罗，得知这首曲子出自太古，弹奏此曲的仙人名为太子长琴，因犯了大罪被贬入凡间。绮罗询问屠苏体内凶煞之气的由来，劝其不可喜悲无常，否则易入心魔。


绮罗宫主答应赠送给大家一艘沦波舟

回到四海留客休息，不觉几日过去，沧波舟终于休整完善，准备出航。众人拜别的龙女绮罗，乘坐沧波舟往南驶往祖洲。

支线任务：八卦天下

在龙绡宫东南的绮梦楼外和鲛女茗淡谈话，她委托屠苏将一本书《蓬莱旧闻抄》送给瑶姬菲儿。前往中层有两道旋梯，走往下的那道旋梯可找到菲儿，将书送给她完成任务，得到贝壳项圈。

支线任务：食肉妖

在龙绡宫的下层有条叫嗜肉玄帝的巨蟒，它很想吃肉，将火腿和元宝肉做给它吃，得到嫩笋×10、香草×10、人参×10。

支线任务：丢三落四

在四海留客客栈和鹤影谈话，他委托屠苏去买一只璎珞圈，将道具交给他完成任务，得到钱10000。

抵达祖洲，向天笑和延枚留守沧波舟，余者跟随屠苏前去寻找仙芝。沿着迷宫通道往南方行进，空中不时坠落怪物或宝箱，途中按QTE进行飞檐走壁，成功后继续南行，穿过山洞进到中段。首先要在水面的一些圆台间冻结冰面过去，途中保持身形移动，避开空中轰击的光弹。穿过山洞到另一处湖面，同样冻结冰面行走。来到第三座湖面，大家发觉一路上连根草也不见，更别说仙芝了。正说话时，空中飞过来两名鸟人，这两个家伙高敏高攻，并且会用全体攻击的大招将队员的血量扣到1，战斗有一定的运气成分在，建议挑战等级36。首先登场的队员建议派屠苏、风晴雪和尹千觞，给队员佩戴降木属性伤害的首饰，或者防残废的也可。开始给鸟人用金属性的法术“烁玉流金”降敏防，或者风晴


为了把仙芝交给欧阳少恭，大家赶到了青玉坛

雪的“绮月·殇”也可，然后朝一名鸟人放最强的法术，如火属性群攻的“劫焰燎原”、木属性单体的“松涛万壑”等，只要不放水属性就行，每次能打掉2000点血以上。队员的血被扣到1时不必回血，孤注一掷，全灭前争取打倒一只，待后备队员登场再全力扑倒另一只，此战宜速战速决，拖得时间越久越凶险。

赶跑了鸟人，红玉说可能到达仙芝的生长地了，于是大家加紧了脚步。来到后段，屠苏忽然发现伙伴们都不见了，于是循着路径寻去，恍然间来到榣山仙境，望到梦中长琴太子奏琴的石崖。沿着山道行去，站到石崖往前观望，这时一条黑龙从水潭中腾起，屠苏认得它就是梦中见过的悭臾，接下来是和它的决斗，只须坚持一定回合自动结束战斗，因此不必还击。它的每次攻击都能打掉屠苏半血左右，因此先给它降敏，再给自己喂加敏的药，及时吃大药回血。

战后悭臾问他是否认得太子长琴，屠苏于是将自己的梦境讲给它听，脑海中忽而浮现很多往事，感觉自己就是梦里的太子长琴。悭臾说屠苏的体内有一人一仙的魂魄，还有强大的煞气，都被封印拘禁着。如若解开封印，煞气再无拘束，可能导致失智癫狂，三日之后，体内魂魄也会尽散。若不解封印，他则会成为嗜血狂魔，死去后会变成尸怪。悭臾说自己的寿命将近，临终有两个心愿，一个是再听一回太子长琴的弹奏，再一个是让长琴坐于龙角遨游于天地间。屠苏用树叶为它吹奏了琴曲，临别时悭臾赠送一枚龙鳞，以后用它可以召唤它现身。

转瞬被黑龙传送伙伴们身边，前方不远便是仙芝生长的琼田，屠苏采得仙芝后，和大家一道返回到祖洲入口处，和向天笑兄弟会合，乘坐沦波舟回到青龙镇。

回到青龙镇船厂，与向天笑和延枚道别后，大家动身前往安陆城。在安陆的青云客栈和田老板谈话，拿到欧阳少恭的信件，得知他离开安陆回到青玉坛了，众人于是动身前往衡山祝融峰会仙桥。沿着云间曲径前行，不宜走得过快，脚下要踩到那些五边形格子，否则容易踩空坠落。在青玉坛见到欧阳少恭，得知门中百废待兴，他在弟子们的拥举下代管门派事务。将仙芝交给少恭，众人留在青玉坛等候炼药的结果。

屠苏在青玉坛中闲逛，在上层北部平台上看到欧阳少恭在弹琴，于是向他谈起梦中听仙人所弹的曲子，和他所奏如同一辙。在少恭的请求下，屠苏以树叶为器，与他合奏此曲，两人高山流水，堪称知音。屠苏想起悭臾的话，便请教他魂魄分离之事……屠苏回到客房休息，梦中反复回映着绮罗和悭臾的话……

不觉一月有余，前往下层的青玉宫见欧阳少恭，得知起死回生药仙芝漱魂丹已经炼成。拿到灵药后，屠苏迫不及待地赶往南疆的乌蒙灵谷。临行前，少恭将抑制瘴毒的丹药赠予风晴雪。

古剑奇谭 第十章 叛逃婚事 逐离师门 塘边怎堪憔悴影 月下可叹寂寥心

回到故乡的村落，这里满目疮痍，破落不堪，女娲神像依然在那边矗立着，只是爬满了藤蔓。来到神像脚下的冰炎洞口，众人在洞外守候，屠苏只身进到洞里找寻娘亲尸身。原来的吊桥已然断掉，只能由石崖爬下去，再沿洞壁的小道逆时针行走，到末端再爬下石崖，见到保存完好的娘亲尸身……众人在洞外等到日落西山，终于看到屠苏搀扶着一位妇人走出山洞。

屠苏的娘亲虽然复活却不能饮食言语，红玉根据多日的观察，说这位巫祝竟似能窥视人心，此中多有诡谲。屠苏回来听到红玉和晴雪的言谈很不高兴，劝她们回房休息，自己亲自照顾母亲，不知不觉间睡着了，梦中再现很多的童年往事，自己的顽皮，以及娘亲的责骂……

醒来发现娘亲失去踪影，跑出家门召唤阿翔搜寻，然后赶往祭坛，此时天光初现，娘亲在第一柱阳光之下渐渐消融，飞散成点点荧光。在红玉的解释下，原来韩休宁并没有重生，只是一种叫焦冥的豸虫食人尸骨后凝聚成人形，白天消散，夜晚重塑。经过一天的验证，红玉所言不虚，悲伤的屠苏用体内的煞气之火将“娘亲”焚化了。苏晴雪望着双睛鲜红的屠苏，以及周身升腾的黑色煞气，连忙冲过去拥抱起他，用自身的真气来镇制他的乖戾煞气和憎恶杀欲……屠苏恢复常态，心中已将起死回生之事放下，和风晴雪赏月谈心，并邀请她以后一起旅行。

醒来在屋外遇到襄铃，答应陪她去见榕爷爷，和众人商谈后，一行人动身前往紫榕林。榕林是座圆形的迷宫，沿途能采到很多的花卉种子，在迷宫的中央见到巨大的榕树，它便是襄铃所说的榕爷爷，经过一番的聊天，襄铃这才知道十多年前的红叶湖，正是屠苏弄伤了她的狐巴，不由痛哭不已。榕爷爷提起襄铃的身世，她的父亲是青丘国的九尾天狐，母亲是一介凡人，两人离散后扔下襄铃孤苦伶仃。正说话间，天墉城的陵端杀到，开始纵火焚林，众人连忙冲出去会他。这里要在10分钟内逃脱迷宫，来路被火焰阻住，但之前被藤条阻住的路可以自动开启。见到陵端，这家伙不肯撤除离火之阵，执意要与屠苏比试一场。

此战难度很大，陵端躲在三名弟子后面，开始打不到他，他会使用群攻附加残废的“乱剑诀”，极为强悍。建议让屠苏和襄铃登场，此时她的行动点数增加到5，洗点练出水属性的终极大招，可加血并无敌一

回合。在开始全部放大招打前排，争取两回合清掉，运气好的话陵端跑过来打一下，风险会降低很多，在他用出“乱剑诀”之前给他丢暗器降敏降攻，慢慢磨掉他的血。

打倒了陵端，他仍不肯撤除离火之阵，屠苏怒火填膺，煞气炽盛，正要挥剑斩杀陵端，呛啷一声剑被击飞，一名须发皆白的道人掷出一柄蓝光荧荧的宝剑，顷刻间将山火熄灭。来者正是屠苏的师父，天墉城的执剑长老紫胤真人，屠苏和红玉连忙跪拜，原来红玉是真人的剑灵，奉主人之命暗中守护着屠苏。紫胤欲带屠苏回城，镇伏他体内的凶煞之气，而屠苏不愿回城苟活延喘，愿结交朋友遨游天下，等煞气不能抑止，就前往东海的归墟将自己禁锢起来。一番恳求之下，紫胤终于改变心意，将他逐出门墙，从此不再是天墉城弟子，师徒一场，临别时紫胤授予他一本剑谱。



尹千觞来到城镇免不了又要大醉一番

回到乌蒙灵谷，方兰生邀请襄铃到琴川的家中做客，顺便也让屠苏散心，大家商量后一致同意。

支线任务：心愿

在巫祝家的内间柜子上找到儿时的木制面具，勾起了屠苏的点滴回忆，于是前往红叶湖故地重游。在路边遇到观赏红叶的风晴雪，说起族人间流传的面具许愿之事，于是两人将面具置于村下，共同对着它许下自己的心愿。

回到琴川发现街上有些冷清，不巧的是碰到了那位凶悍的孙奶娘，她看到方兰生使大声吵嚷起来，引得无数路人侧目，方兰生无处躲藏，只好跟随她前往孙家，而众人先到客栈歇息。

方兰生来到孙家的后花园，在孙奶娘的威逼下去见孙家小姐，让他吃惊的是，孙小姐的样貌竟酷似前世的贺文君。两人交谈起来，得知她在孩提时代便已经对他情根深种了，只是他不晓得罢了。还有算命先生说，她投胎时少了一魂一魄，是以今生体弱多病。方兰生离开孙家，知道孙小姐所缺少的一魂一魄便在他身上的青玉司南佩里，当年的贺文君为了那个晋磊才痴情如此。

在街上遇到方家仆人，得知城中不久前曾发生过一场疫病，二姐染病不起。有些衡山道士来到城里，说衡山有办法医治此病，二姐便动身去了衡山。方兰生闻言感觉心神不宁，打算前往衡山探望二姐。回到客栈将事情说明，众人答应陪他一起去衡山。

来到青玉坛，发觉这里寂静了许多，空中飘游着点点荧光，像是乌蒙灵谷见过的焦冥，不过这种东西吃了仙芝漱魂丹才有，怎会在这里出现呢？在上层见到一些琴川的百姓，不过他们全是焦冥凝聚而成的，如同雕像般站立着。往前走遇到方兰生的二姐，却发现她不发一言，想必遭遇到同样的命运。这时欧阳少恭现身，承认是他为人们服下了仙芝漱魂丹，让他们平静的死去。方兰生难以相信是这位至交好友杀死了二姐，瘫软地倒在了地上，怔怔地望着面前这个曾经熟悉的人，此刻是那样的陌生而遥远。

屠苏这才知道娘亲的尸身被焦冥所食，是欧阳少恭有意为之，登时体内煞气大盛，欲要手刃面前的仇人。欧阳少恭说众人也会变成焦冥，包括那个瑾娘，都会随他前往蓬莱建立永恒的国度。说完他将众人禁制，阿翔护主心切扑向他，被他挥掌击扫落尘埃。这时尹千觞突然倒戈相击，窥隙解救了受制的众人，结果自己却被欧阳少恭击溃……

众人逃出险境，风晴雪为阿翔治疗伤势，这时几只双生共命鸟追袭而来。赶跑它们连忙由传送门前往下层，这时发现附近被设下了禁制，需消灭四处阵角的弟子才能破除。四名弟子打法相同，在开始给屠苏加攻敏，然后放火属性群体大招轰杀弟子，那匹马打角降攻，打盾破防，最好将它打残废了再杀。解决掉传送点附近禁制后，发现路上还有很多道禁制法阵，同样得解决守阵的弟子才能消除，西边的路是死的，直接往东北方向杀过去，绕到西北边的传送点。在传送点遇到一只梼杌（狮子），它是土属性的，不要用火属性打，用木克之。这只怪没有变态的攻击，后期会偶尔用群体攻击，伤害一般。先给它降攻防敏，然后用最强屠苏的技能打它的头部，破掉面具后打血就很快了。

第十一章 性命堪虞 女娲神溯源穷流 苍生为念 天墉城解封试剑

众人商量后决定前去给瑾娘报信，来到江都的花满楼，众人将青玉坛发生的事情告诉瑾娘，瑾娘轻信，决定日后再作调查，随后她提出代为照看受伤的阿翔，屠苏思忖再三，答应把阿翔留在她的身边。瑾娘将花满楼关了，带了一些东西离开江都。

前往客栈休息，屠苏回想欧阳少恭所说的字字句句，胸中愤懑异常，身周煞气涌现，伙伴们连忙围来照看，担心如此下去屠苏的性命难保，风晴雪建议他前往她的故乡地界幽都，或许能找到解决之道。

来到北边的中皇山，放眼是一片连绵的冰川雪岭。一路往上攀援，用灵兽烧开一道冰壁，往找悬崖爬下，在雪路末端有冰块，里面有方兰生的专属武器。爬上悬崖遇到一只蛊雕，打它的难度不大，首先攻击它的犄角，这样攻击会被削弱，尽快将它击倒，否则犄角还会重生。继续前行爬下石崖，烧开冰壁往山谷内部走，按QTE飞檐走壁，落身到神庙之前。看守神庙的是彭婆婆，她责怪风晴雪将外人带至中皇山，按幽都的规矩，带外人进山者，将在龙渊石屋中禁闭10年。屠苏上前说明缘由，婆婆说女娲娘娘已感应到诸人的到来，请大家前往娲皇神殿拜会。穿过神庙进入幽都，空中飘浮着死者魂魄汇聚的河流，名叫忘川。据风晴雪所言，当初那种发亮的草木越来越少，幽都里的瘴气越来越严重，以致

这里新生的婴儿体内就带有毒素。

来到娲皇神殿，大殿上站着一名灵女，女娲的精神正依附在她身上。女娲认出拥有太子长琴一半魂魄的屠苏，说焚寂、太子长琴和女娲一族有着千丝万缕的联系。屠苏上前讨教化解体内煞气之法，女娲说当年的龙渊工匠于榣山偶得太子长琴的魂魄，取其命魂四魄铸成焚寂剑。龙渊工匠所铸的七把凶剑被封印各地，乌蒙灵谷所封印的便是焚寂剑，当年有人屠杀了乌蒙灵谷的上百族人，用安邑古法"血涂之阵"将焚寂剑内的剑灵引出，封印在了屠苏的体内，那股时常发作的煞气便是焚寂的剑灵。若要解开封印，屠苏的魂魄也将散失，它们无法轮回往生，只能化为荒魂，除非使用"渡魂之术"……女娲最后委托屠苏等人，将流失在外的铸魂石（玉横）带回娲皇神殿封存。


来到忘川蒿里，屠苏遇见到了娘亲的灵魂

为了探明屠村事件的真相，屠苏决定前往女娲所说的魂之彼岸，据说那里可以看到心中所牵挂的人。离开神殿后遇到巫姑，她不相信众人有能力完成女娲的托付，于是想考验一番。这位巫姑会群攻伤害和法术伤害反弹，并且附加中毒和残废效果。她施展的木属性法术，会给屠苏和风晴雪加血，队员除了水属性的法术都可以放，身上有引火燎原符、变木生杀符等道具的话也可以扔，一张能打掉2000多点血。打败巫姑后，大家在幽都闲逛起来，这里分为女娲和龙渊两个部族区，在女娲部族的南边遇到方兰生，他在了解屠苏身上的苦难后，为之前的言行道歉，接着两人聊起对亲人的感受。在屠苏离开后，襄铃来到了方兰生的身边，替他分担忧伤和哀愁。

屠苏经过一个泥人摊，老板提起幽都泥人的功用，这时风晴雪过来打断话头，原来这里泥人通常被用作求亲的道具，而风晴雪之前在安陆曾送给屠苏一个泥人，她满脸羞红地向屠苏解释起来，屠苏于是送了一个泥人给她。

在东边的广场遇到红玉，身边便是通往魂之彼岸的通路。来到魂之彼岸前段，往前找到存档点，这里有三条岔路，末端都有传送点，中间的那条通往后段。找到后段的传送点，这里有四条岔路，走东北方向的通往蒿里。

来到芳草萋萋的忘川蒿里，正如女娲所说，屠苏见到了心中牵挂的娘亲，众人于是进入她的回忆之中，得知屠苏出生之前便已被焚寂煞气所蚀。众人还看到当年青玉坛的雷严和欧阳少恭攻打冰炎洞，将韩休宁击败，用铸魂石吸走屠苏的命魂四魄，然后用血涂之阵召出焚寂剑灵移进屠苏体内的经过。为了守护焚寂之力，韩休宁在屠苏的身上施用了女娲族的封印之术……

这时屠苏回想起来，童年遇到的那位大哥哥就是欧阳少恭，正是自己无意中透露村中结界的事情。这时欧阳少恭出现在蒿里，说他的一半魂魄当初被焚寂所得，如今被封印在屠苏的体内。原来欧阳少恭就是太子长琴，失去一半魂魄的他，使用渡魂之术来延续生命，本来在蓬莱国和巽芳过着美满生活，不料天灾降临，蓬莱尽毁巽芳离去，于是他想夺回焚寂内的魂魄，再重建蓬莱，是以寻得血涂之阵秘法，夺剑移魂，不料魂魄被韩休宁封进了屠苏的体内。为了解除封印，欧阳少恭煞费苦心，杀死肇临致使屠苏离开天墉城，再三番五次制造事端，想让他神智昏乱，邪煞入心，却始终不果。现在他已没有耐心，要屠苏五日内回天墉城解除封印，否则他会用疫病屠城。欧阳少恭将众人从魂之彼岸打进忘川，那里是通往人间的通路，然后带着风晴雪前往蓬莱国。


屠苏将亲手制作的泥人送给了风晴雪

屠苏醒来身在白帝城，在榻前见到从青玉坛逃出来的尹千觞，他向众人解释之前发生的事情，原来他是幽都女娲族的巫祝，在乌蒙灵谷遇到青玉坛的进攻，被血涂之阵的力量所伤，昏迷中被欧阳少恭所救，但失去了之前的记忆，从此浪迹天涯，沽酒买醉，自在快活。后来记忆慢慢恢复，知道自己来自何处，也知道是晴雪哥哥的事实，只是他不想回归到女娲族的禁足生活。据尹千觞所言，少恭打算用玉横之力，将雷云之海的蓬莱废墟从空间罅隙中拉回蓬莱重建，空间的动荡恐怕会引起海啸灾难，得马上阻止他的行动。屠苏却决定前往天墉城找师傅解除封印，以免江南生灵涂炭，同时运用释放的煞力或许能与欧阳少恭一较生死。

在白帝城中逛一逛，码头附近有缆车直达山顶观星亭和山后旧祠堂，浏览完毕，屠苏和红玉两人动身赶往天墉城。红玉守在山门，屠苏独自进城求见师尊，请求紫胤真人解开他体内封印，以挽救数城民众，并了结和欧阳少恭之间的恩怨。紫胤让他在城中休息，等禀明掌门再作定夺。

到剑塔附近的屋子休息，陵越和芙蕖前来传信，师尊明日辰时在祭坛相候。言谈中得知，陵越将在三年后就任掌门之职，陵越到了那一天，执剑长老的位置永远为屠苏留着，直到他重返天墉城。

翌日，由四大长老顺利地为屠苏解除封印，不过作为门外之人，必须过了紫胤这关才能离山。接下来是与紫胤真人的单挑，紫胤一击能打掉半血左右，很是强势，取胜的关键是敏捷，给屠苏装备加敏最高的鞋子和饰物，战斗开始扔龙须钩和掌心雷给他降敏攻，这样才有足够的回合吃药和攻击，受伤严重就吃帝女玄霜等大药回血，找适当时机使用清风定气符这种高级道具给自己同时加攻敏运。最可怕的是，在紫胤掉到半血以后会使出"空明幻虚剑"，可以瞬杀屠苏，可用九鹭香进入无敌状态躲避他的必杀攻击，最后将紫胤的血打掉九成自动结束战斗。

紫胤将屠苏击倒，让他使用焚寂剑再战，屠苏惶恐万分，无奈只得拔出焚寂应战。两人在山巅斗得天昏地暗，剑气相击之后，屠苏窥隙吸走了紫胤体内的煞气，消除了纠缠师傅多年的疾患，紫胤为屠苏的成长和强大感到欣慰。屠苏已然对煞气收放自如，在跪拜师傅之后，转身步出山门。

支线任务：清淡食物

在白帝城街道上和李清谈话，他委托屠苏去寻找两样清淡的东西来吃，分别是槐叶冷淘和宋嫂鱼羹。宋嫂鱼羹食谱是在虞山夜开启烹饪系统时系统赠送的，槐叶冷淘的做法是做水引多次后学会的。回去交任务，得到好逑汤、环饼和青团。

第十二章 此生何几 来日无多 渡魂魄断鹤续凫 御战龙穷天极地


巽芳在墓园里找到了自己的墓碑

潇潇的雨一直下个不停，方兰生和襄铃站在屋檐下，心情如同天空一般的阴郁。方兰生的心里仍然无法原谅尹千觞，襄铃说曾在青龙镇的酒馆见过他，喝酒的时候露出难过的样子。方兰生说从蓬莱回来后，他会去琴川孙家提亲，悉心照料孙小姐一辈子，算是还掉前世欠下的债吧，襄铃听了心中百味杂陈，觉得他已经长大成熟，却离自己是那么的遥远。

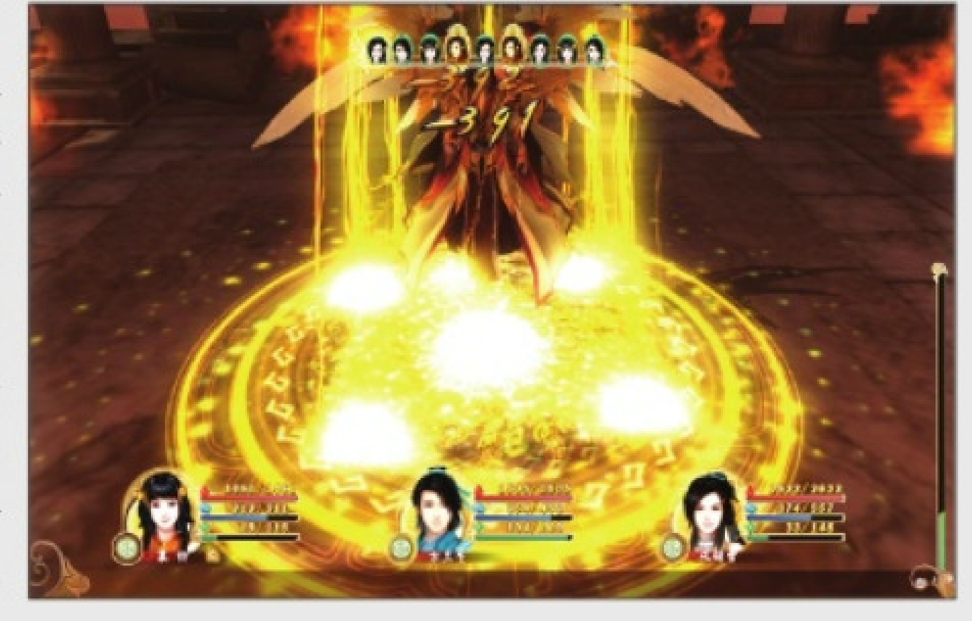
屠苏回到青龙镇，和伙伴们会合后起航前往蓬莱。在蓬莱国的废墟上，欧阳少恭和风晴雪站立在一片坟墓前，少恭说是为累世的亲朋好友和敌人准备的，每一个记起的人都会为他准备一座坟墓，因为他在每次的渡魂之术中都有可能会失却一些记忆。风晴雪从他口中证实了一件事，尹千觞确是她的大哥巫咸，只不过在乌蒙灵谷被涂血之阵所伤，失去原来的记忆。

屠苏等人落身到蓬莱国附近，发现身陷禁阵之中，四周白雾茫茫，难辨阡陌。正束手无措，面前浮现女子的身影，正是曾在雷云之海见过的巽芳公主，原来她并没有死于天灾，她现在想跟众人一道去见少恭。巽方用法术除去迷障，众人循着黄色的铺天之阶往空中的浮岛行去，途中收集道具顺道将等级练到50级以上。一路北行，途中没有存档点，用流霞仙酿保存记录，有些战斗是强制触发的。

进入蓬莱国，见这里柱倒屋塌，残垣断壁，昔日的美好乐土已经成为破败的瓦砾焦土。 西区废墟的宝箱有全套的队员至强兵器，建议全部拿到。在桥梁的末端进传送门，来到一座墓园，其中一座墓碑前放着鲜花，是欧阳少恭为巽芳而立的。在墓碑前，巽芳回忆起当初和欧阳少恭相识的情形，以及相爱后温柔幸福的时光……

穿过墓园找到存档点，前面要解决一个推箱子的谜题，穿过去到末端的传送门到北区。往东边破开一道墙壁，沿途的很多通道会被坠落的瓦块堵住，沿着唯一的通道走，在通道的末端找到传送门。来到蓬莱东区，天空中电光驰骤，巨大的漩涡在飞快的旋转着，应当是渐被拉进蓬莱的雷云之海废墟。这时少恭的心腹赶到，召唤出一只暗云奔霄。这只非人非马非鸟的怪物很好打，首先给它降敏，全力打掉它的双翼，这样它就不能空中攻击，速度也慢下来了，可以随便的虐。它在掉一定血量后会使出“记忆之痛”，召唤出与当前队员关联密切的人，如韩休宁、少恭和紫胤真人等，它们对物攻、法术和特技攻击全免疫（BUG？），只能丢道具来伤血解决掉（笔者丢了三十多只飞镖），否则会卡死在这里。

往前穿过废墟，断裂的桥梁需要冻结走过去。进入宫殿山一层，往右侧找到传送点，直接到达七层，跳过石块，穿过宽阔的走廊，前面有恢复点和存档点。穿过传送门拾阶而上，从墙边的树藤爬上去，按QTE施展飞檐走壁，成功后到达宫殿山的顶部亭子。欧阳少恭见到屠苏等人如期抵达，询问众人玩得是否尽兴，当他看到巽芳的身影时惊愕万分。尹千觞催促他将玉横之力停息，释放风晴雪，然而少恭未改初衷，坚持要重建蓬莱，从屠苏身上夺回自己的一半魂魄，和心爱的人长相厮守。他要利用风晴雪来逼迫屠苏自刎当场，没想到巽芳出手解除了束缚之法，释放了风晴雪。


金属性至强大招“麒麟唤夜”

蓬莱国破至今，巽芳已是垂老之人，服用了少恭在青玉坛炼制的雪颜丹，才能以旧日的容貌示人。这时欧阳少恭才明白，几十年来一直陪伴在他身边的老仆寂桐，便是巽芳本人。在巽芳的百般劝说下，欧阳少恭仍然一意孤行，要杀了屠苏夺回魂魄。

此战开始时给少恭降攻防敏，他的“残魂引”有混乱和晕效果，及时用八风散解除，然后全部放至强的法术和物攻大招。当少恭使用群攻大招时，用风晴雪的水属性终极法术“冰夷流云”给队员加无敌并回血，其他人任意攻击。将少恭打败一次后，他会变身再战，屠苏跌落的黑龙鳞片唤起了太古时代的记忆——榣山水湄、战龙悭臾、不周山……此时进行第二轮战斗，在开始少恭陷于回忆中不会还手，尽快给他降防，全员放大招轰击，在他还击前争取打掉两三成的血量。等他恢复神智正式进入战斗，打法重复第一轮的策略，每回合让风晴雪最后一个使用“冰夷流云”，其他队员尽管放大招，同时把攻击道具如引火燎原符、降霜冻天符等都扔出去，一次能掉2000点血。

经过漫长的战斗，终于将欧阳少恭打倒，他用最后的力量将此地化为火海，他所期待的永恒国度永远也不会实现了，但他要这里的所有人成为殉葬品。少恭安详地坐在火海之中，陪伴他的有巽芳，还有尹千觞。尹千觞望着这个曾给他重生的人，如同看望一个孤独的孩子……

屠苏用最后的焚寂之力，将方兰生、红玉和襄铃送出蓬莱，残余的力量不足以传送风晴雪，这时他想起了那枚龙鳞，用它召唤来了黑龙悭臾……黑龙矫夭翔空，背着屠苏和风晴雪飞往不周山龙冢。几日后便是黑龙的死期，如今载着屠苏翱翔天下，也算是达成了和太子长琴的远古约定。

屠苏的魂魄开始离散，风晴雪将他的魂魄存放在玉横之中，希望在有生之年找到重生之术，让她的屠苏重回身边，在桃花谷中白头终老……P



真实战争 1242

■贵州 yago

良	总评 7.1
制作	Unicorn Games Studio
发行	1C Company
类型	策略
语种	英文
游戏性 Gameplay	7.5
上手精通 Difficulty	7.5
画面 Graphics	8.0
音效 Sound	7.5
创新 Creativity	5.5
剧情 Story	6.3

大众软件游戏分级 POPSOFT 指导级

为什么要玩这款游戏

《真实战争1242》是由Unicorn工作室开发的古代战争策略游戏，它的前作《十三世纪——死亡与荣耀》以模仿《全面战争》系列的宏大战斗场面而著称，这款续作以俄罗斯民族英雄亚历山大·涅夫斯基（Alexander Nevsky）的传奇生涯为背景，战役模式下的八场战斗历数涅夫斯基抗击日耳曼和瑞典入侵者的辉煌战功。与《全面战争》系列相比，这款游戏虽然没有大地图战略模式，但部队参数更为详细，画面品质和音效都算上乘，强调地形和士气的战术设定对“全战”玩家几乎毫无上手难度。在《幕府将军2——全面战争》尚未面世之前，它应该是“全战”玩家最好的解乏消遣品。

操作指南

1.战前准备

《真实战争1242》没有大地图战略模式，它是一款纯粹的古代战争RTS。在战斗之前的部队管理界面中玩家可以选择难度和开关战雾效果，战雾效果开启后玩家将无法在战场上随意移动视野，只有己方部队经过的区域才能查看。管理界面右侧是本场战斗的敌军阵容，但左侧可不是己方出战兵力，左上角有七个空槽表示当前现役部队，除亚历山大本队外玩家还可招募六支部队，这些部队只要不阵亡都能带到下一关，经历的战斗越多经验值越高，战斗力也越强。每一关通关后获得的奖励金币可用来购买部队，或提升现役部队的各种属性，当然玩家也可以出售麾下现役部队，换购新的强力部队。现役部队下面是八种可购买单位：老重骑兵、弓骑兵、青年重骑兵、老剑兵、斧兵、步弓手、青年剑兵和长枪兵。管理界面最下方左侧是本场战斗地图，地图中的蓝色盾标是己方主将登场位置，右侧是战斗要点说明，认真看看对取得胜利很有帮助。

2.排兵布阵

战场模式下游戏界面和操控都与“全战”系列极为相似，所有可控制部队都在画面下方有相对应的兵牌卡片，卡片顶部的皇冠徽标有向上箭头、向下箭头和盾牌三种形态，分别表示主动攻击、闪避游击和原地坚守三种战术模式。闪避游击模式主要用于远程部队，处于该模式下的弓手部队能自动攻击进入射程之敌，当敌人逼近时会逃跑拉开距离。兵种头像左侧的绿色箭头表示移动速度，单个绿箭头是行走，双绿箭头是奔跑。兵种头像右侧的金星代表部队等级，星星越多部队实力越强。下面的数字是当前部队人数，小红槽表示士气，被包围或遭到骑兵冲

击时会剧减，士气为零则会崩溃逃跑。小黄槽表示精力，长时间跑动或作战都会消耗精力，如果能停住休息片刻即可恢复。远程兵种的人数上面还有个小绿槽，那是弓箭弹药数量，射光箭矢后远程部队只能充当近战炮灰。兵牌右下角是部队当前阵型，分为线形、锥形、环形三种，以及密集、正常和分散三种松散程度。锥形阵主要用于骑兵突击时用，适合撕破敌方防线，环形阵是步兵用来抵御骑兵突击时用，长枪兵用这种阵型可有效缠住骑兵。密集阵型适用于步兵相互之间的混战，分散阵型在遭到对方箭雨攻击时可大幅减少伤亡。



战前可用金币购买额外部队或提升属性


突入敌阵的骑兵能够动摇对方军心

3.战场控制

注意看兵牌中有些卡片镶有带钉金属边条，这就是玩家花金币招募的嫡系部队，他们通常是战斗力最强的王牌，如果保护得好可以带入下一关。战场上每支部队头顶都有一个兵种旗标，底色为蓝色表示为己方可控制部队，黄色表示为玩家当前选取部队，黑灰色表示为友军，红色的是敌军，主将本队的旗标两侧带有金色枝条。激战中如果旗标变为闪烁白旗表示陷入惊慌状态，如果是己方部队应立即让主将吹响号角稳定军心并提升士气，否则变成固定白旗旗标后部队会溃逃脱离战场。主画面左侧小地图右边有个阵列按键，点击后可打开阵列菜单，所谓阵列是指多支不同兵种的部队列阵样式。本作阵列分为11种，玩家只要点击相应样式图即可选择预设阵列。样式图中带线头的迷你小方块表示远程单位，内含白三角的大方块表示骑兵，普通条状方块表示步兵。如果不想按兵种列阵，也可以直接选择单列、双列和三列阵型。以笔者自己的感受来看，阵列这东西在游戏中用处不是很大，它的最大问题是一旦选择某种阵列样式，战场上所有己方纵队都会自动改成该阵列模式，例如玩家为正面迎敌的步兵纵队选择了某种阵列，但切换到准备用来偷袭敌人的骑兵纵队后却发现骑兵也变成了这种阵列。

4.战术精髓

本作战术精髓其实就一句话：正面步兵缠斗，侧翼骑兵突击。对付小股敌步兵的冲锋，只要弓手集中火力就能将对方射得鬼哭狼嚎而逃，但如果来的敌人太多则必须由剑兵之类的炮灰单位上前顶住，务必不能使对方撕开一线阵列，闪避模式下的弓手会自动退到后列隔着剑兵射击敌人。如果敌方发动骑兵冲锋，要立刻让长枪兵以环形阵型上前阻挡，如果没有长枪兵用剑兵也行，或用一支骑兵拦腰截击敌骑破坏对方直线冲锋的速度也行。骑兵破敌阵靠的就是高速直线冲击，最理想状态是从平坦山坡上由高向低冲锋，奔跑途中如果遭到拦截或转弯都会严重降低突击效果。本作中远程单位看似厉害，但弹药量的限制让步骑弓手们作用有限，真正实力排第一的还是重骑兵，机动高速而且没有弹药限制，跑累了找个安全点休息一下就能恢复精力，迂回到敌阵后方发动突然袭击有时能瞬间改变战场全局。地形效果在本作中非常重要，骑兵需要山坡强化冲锋声势，远程单位占据山顶能射得更远，即使步兵之间的对抗也是居高临下者占上风。除了高山之外，河流、树林、辎重车也都可以充分利用。在无法取得有利地形的情况下，玩家可施展各种机动战术引诱敌军出击，迫使对方在移动中脱离原有优势，一旦露出破绽己方骑兵应迅速发动致命冲锋，重点打击对方远程部队或主将部队。在激烈的大规模混战中，一定要集中多支部队火力对付单队敌军，一旦击溃立刻切换下一个目标，切不可恋战追杀残敌耽误时间，毕竟赢取全局胜利才是最重要的目标。

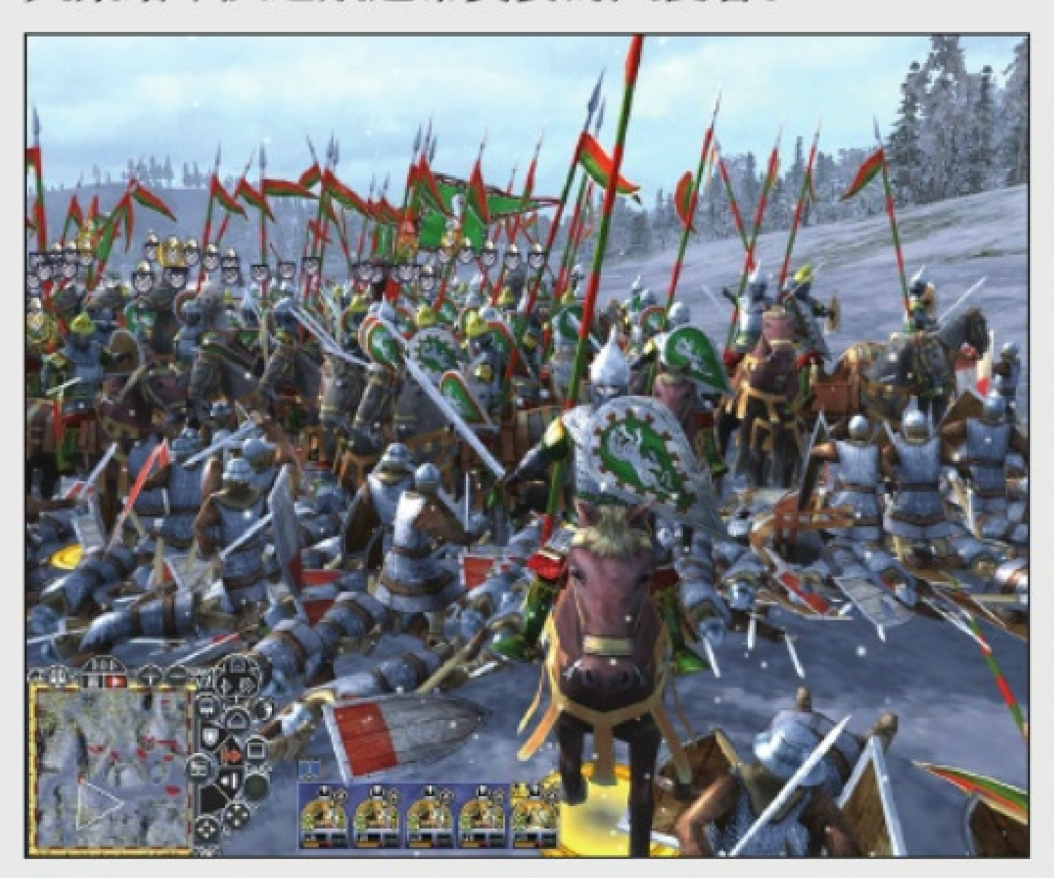
评说 想学“全战”不容易

这是一款轻量级的简版“全战”，从前作《十三世纪——死亡与荣耀》开始，制作者们的野心已充分暴露无遗，他们砍掉宏观策略要素，只求沙场上的战术精彩，毕竟不是每个人都喜欢在一张巨型地图上经营越来越多的辖区，大多数玩家钟情的还是冲锋陷阵的热血激情。结束战役模式后，如果能和朋友联网来两把冷兵器时代的沙场对决，不用惦记内政管理那摊子烦心事，只图快意恩仇厮杀一盘感觉也不错，其实本作的联网对战功能已经足以做到这点。但遗憾的是，Unicorn工作室的技术实力仍稍嫌逊色，游戏引擎的优化水准离令人满意还有相当大的差距，单机战役都频繁出现画面卡顿滞涩的情况，真不敢奢望在多人对战时能有多流畅，这是所有联网游戏中严重影响玩家情绪的头号大毒素，没有人能在幻灯片式的帧率中体验到金戈铁马的刺激。和许多拥有伟大创意和恢弘剧情的游戏一样，《真实战争1242》也被程序员们拖住了后腿，只能说它的一些设定还是很有亮点，比如战场随时存盘，可带入下一关的嫡系部队，但总体表现仍然不足以媲美“全战”。考虑到只喜欢打仗不爱管理内政的游戏玩家人数众多，笔者一直认为“全战”系列其实完全可以将战场RTS部分剥离出来做个单独发行的简化对战版，架设官方服务器提升联网对战人气，没准将来又是一个暴雪战网的翻版，再不济也能搞个“全战ONLINE”什么的。以“全战”历代作品的表现来看，除了那个千疮百孔的《帝国——全面战争》外，大多数情况下Creative Assembly的程序员们都没让玩家失望，如果能有这样一款简版战术全战游戏，相信绝对可以秒杀所有模仿作品。自从2000年《幕府将军——全面战争》首次亮相后，至今已经过去10年，这期间跟风克隆的游戏作品并不少，要说创意早已谈不上新颖，可这么多年来，别说超越，就连勉强能接近“全战”高度的都没有，这大概才是Creative Assembly的真正实力所在。

战役攻略

开篇（The Opening）

自公元1224年起的10年间，俄罗斯北部地区频遭外敌入侵，条顿骑士接连夺取多座边境城池，为保家卫国，诺夫哥罗德公爵雅罗斯拉夫集结军队迎战这帮贪婪的入侵者。


与日耳曼步兵陷入混战

本战中亚历山大·涅夫斯基将在父亲雅罗斯拉夫指导下配合友军对抗德意志条顿骑士团，这场战斗将是基础操作教学的一次实践，因此战斗难度并不大。开局包括亚历山大在内的五队重骑兵在西南角高地登场，雅罗斯拉夫率俄军主力列阵于地图南端，条顿骑士团兵分数路由北向南而来。最开始亚历山大的任务是策马向前，直冲下山截击敌右翼运动的四队剑兵，注意以高速直线冲击敌人侧翼或后方才能最大限度发挥骑兵的杀伤力。击溃这股敌人后，沿着地图左侧北上，绕到西北角高地后坡上山，从后方突袭山上驻守的五队日耳曼弩兵。注意开始冲锋前要分好工，每队骑兵分别选择一队弩兵为目标，只要贴身缠住弩兵对方就无法施展远程攻击。此时正面战场上俄军主力也开始冲锋，耐心等待山下友军骑兵冲击敌阵，当敌方长枪兵前趋阻挡友军骑兵时，立刻下山从后面突击敌弓弩部队，日耳曼人在前后夹击中纷纷挂起白旗逃跑。与友军骑兵会合后，继续向东横扫仍在顽抗的敌残余部队，直至将所有敌人击溃即可获得胜利。

混战（Skirmish）

公元1238年，蒙古西征大军横扫俄罗斯大部，杀掠屠城不计其数。蒙古铁骑逼近诺夫哥罗德时已疲态毕现，亚历山大与兄弟们决定趁势给予敌人迎头痛击。开战前建议给亚历山大购买两队重骑兵。本关战场地形是一个开口向北的大口袋，俄军战术意图为将蒙古人引入死谷中，封堵对方弓骑手的机动活动空间，最终将敌人聚歼于谷底。

开局亚历山大本队与另一队重骑兵在地图左下角的山梁登场（如果不购买任何部队），另有四队重骑兵在右侧山梁待命，友军主力部队全在下面谷底列阵。蒙古重骑兵很快会沿两侧山梁向山坡上运动，借助居高临下的优势迅速发起冲锋将两股敌骑击溃。此时谷中蒙古大军开始向南推进，两侧山梁上的骑兵沿着山崖下坡，注意远离崖边以免惊动山下敌远程部队，一直到北端谷口后合兵一处，切换为锥形阵从后面向敌左翼部队发起冲锋，行军途中如遭遇前线溃散下来的敌残部应不予理睬，首要目标是带双枝叶徽标的敌主将本队。集中兵力歼灭敌主将本队后，亚历山大可吹响号角鼓舞下士气，接着向敌右翼部队进攻，分工追砍敌弓骑部队使其无法施展游击战术，将所有蒙古人战斗部队击溃后赢得胜利。


双方骑兵在山梁上狭路相逢

涅瓦河（Neva）

得知俄罗斯遭到蒙古大军重创的消息后，蠢蠢欲动的瑞典人在条顿骑士团的怂恿和支持下妄图趁火打劫，罗马教皇甚至颁发诏令为所有参加入侵的十字军骑士免除原罪。公元1240年，瑞典军沿涅瓦河而来，摸清敌情后亚历山大认为等父亲从基辅派军增援已经来不及，他当机立断决定以自己手上部队加上在诺夫哥罗德征召的志愿民兵对瑞典人发起攻击。


成功打退瑞典军首波攻击

本关战斗亚历山大终于能统领全军，开局后己方步兵和弓手在南面山坡上列阵待敌，亚历山大与重骑兵们隐藏在右翼树林中。瑞典军在地图北部依托河畔高地扎营，敌人见俄军貌似仅有步兵，于是只派12队剑兵出营来攻，己方弓手设定为闪避模式（Evasive）可在敌人逼近时自动逃遁游击，后列的剑士和枪兵正好缠住敌军。要以最小代价击溃敌出营部队仍需骑兵从后方予以致命冲击，但藏在树林里的亚历山大骑兵队不要过早暴露踪迹，等待正面战场上双方步兵开始缠斗时再以锥形阵发动闪电冲锋，主将本队杀入战团正中后应及时吹响号角提升士气。对已被击溃亮出白旗逃跑的敌残部不必穷追，聚拢部队休整恢复精力准备攻营。瑞典军营地两侧各有三队弓手躲在高地上的篱笆后，如果贸然发起冲锋不仅会被篱笆阻挡，一旦与堵截的敌步兵纠缠必将在箭雨中损失惨重。建议缓慢沿着森林移动至战场右侧，绕到敌营后方以骑兵为先驱突入，优先砍杀弓手，步兵随后补上。进入营地后，敌主将本队会率附近部队赶来增援，集中全部重骑兵围攻击杀敌将，消灭来援之敌后略作休整，然后突击营地另一侧

高地上的剩余弓手和步兵，击溃所有敌军后为这场以少胜多的优秀战绩而欢呼吧。

科波里耶（Koporye）

因为担心亚历山大威望过高损害自己的利益，诺夫哥罗德的贵族们合谋将其赶走，不料德意志条顿骑士团再度入侵诺夫哥罗德，傻了眼的贵族们只好厚着脸皮请回亚历山大。1241年，亚历山大重新执掌军权，此时条顿骑士团正忙于对付蒙古人，亚历山大决定趁此良机突袭敌人占据的科波里耶。科波里耶当地民众不堪十字军荼毒奋起反抗，起义军占领山顶城堡据险而守，但城堡外围全是骑士团部队。亚历山大率步骑兵于地图南端登场，本关战斗依然敌众我寡，注意尽量让部队以分散阵型移动，这样可以减少敌远程攻击造成的伤害。战场上黑色区域是被焚烧过的废墟，部队通过时速度会变慢，充分利用这点以弓手远程杀伤敌军。


条顿骑士围攻科波里耶城堡

开局后步兵阵地左侧有敌骑兵来袭，枪兵和剑兵上前护住弓手御敌，己方骑兵从右边掩杀过来轻松解决。接下来大军向战场右侧转移，骑兵集团突击右上方敌弓手纵队，一旦击溃立即回撤休息。此时城堡中的友军出战杀下山坡，让他们消耗点敌人兵力。骑兵集团继续清理战场右侧敌人，击溃右上角河谷中剑兵后再度回撤，敌主将本队赶来追击，以逸待劳将其全歼。不久后驻守在各路口的敌人会纷纷主动出战，玩家只管采用疏散队形的步兵列阵正面冲锋缠斗，骑兵迂回到侧面拉好架势一个远程直线冲锋即可使敌方士气崩溃，用这套战术逐步蚕食掉地图上所有敌军赢得胜利。

拯救（Rescue）

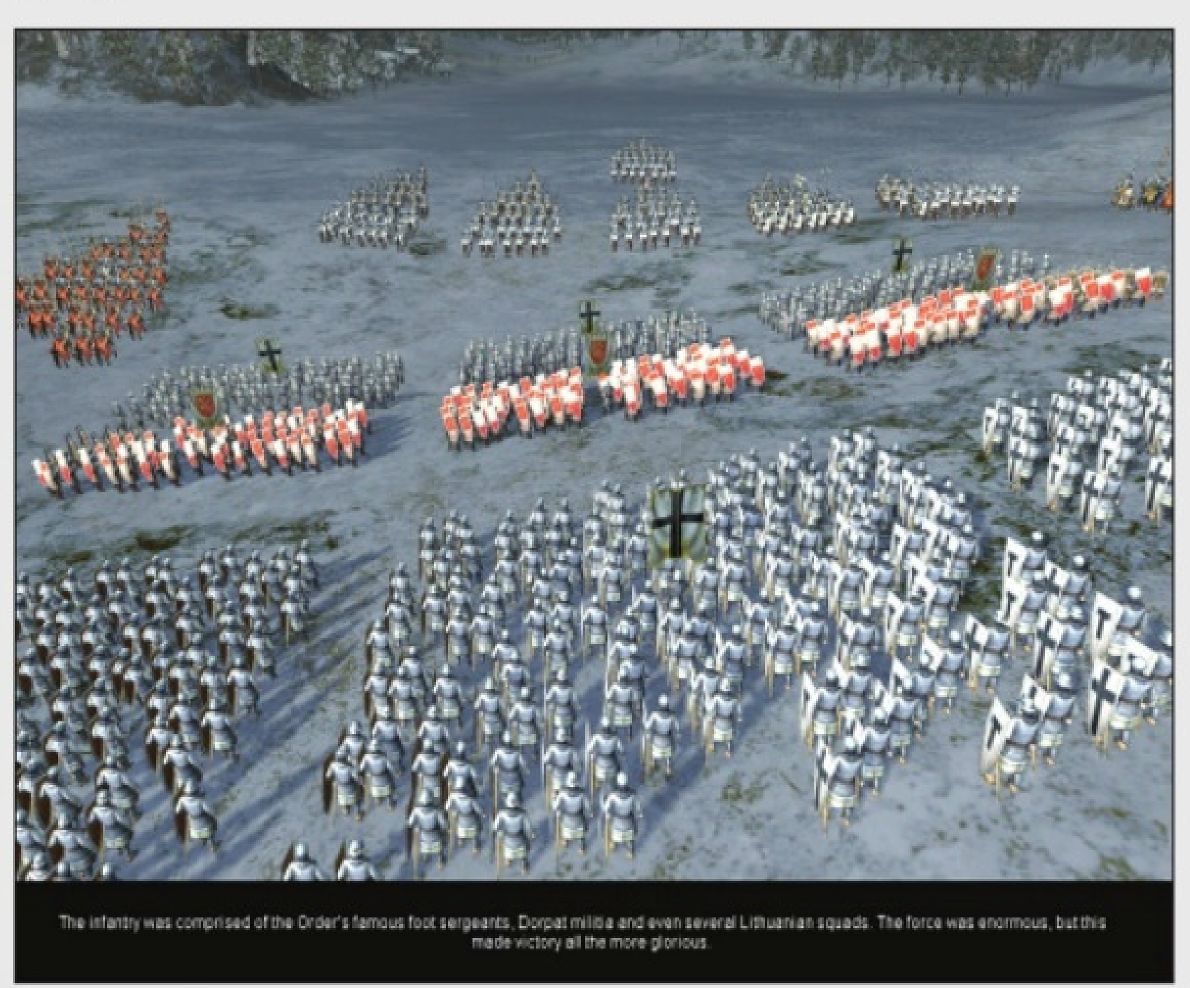
科波里耶之战后，亚历山大从父亲那里获得援兵并向敌占区发动反攻，不料俄军先头部队遭条顿骑士团截击包围，亚历山大率部突入重围拯救受困的友军。本关不需要全灭敌人，亚历山大必须护送友军部队穿越重重障碍抵达地图东北角的村子，而且友军部队伤亡率不能超过50%，友军伤亡率会以绿色数字显示在主画面右上角。

开局后亚历山大统帅的步骑兵与友军一同出现在地图左下角，不受玩家控制的友军部队会自行移动。先向上迎战前面挡路的一股敌军，照样是步兵先顶上，骑兵从侧翼冲锋大破敌阵。战斗结束后发现北面高地上驻防的敌军实力太强，大家只能折向东面另寻捷径。东面一条谷道，南北两端高地都驻扎着大批敌军，步骑兵协同冲锋扫清南端树林里的弓手和剑兵，为友军开辟一条安全通道。大军进入东南方森林后，敌主将率骑兵队从地图右下角高速杀出，如果不及时拦住会对友军造成严重伤害，紧急关头亚历山大的步骑兵一起上，狂吹号角撑到敌人崩溃。从树林向北的隘口有敌剑兵把守，左右两侧也有弓手，先让步兵以疏散队形冲击隘口，然后全体骑兵一口气扑上左侧高地击溃敌弓手。隘口战斗爆发后，友军会自动跑步通过，冲过隘口还要干掉左前方的又一股敌人，骑兵上山砍弓手，步兵和友军合力击溃敌剑兵。胜利后休息一会儿，继续挺进东北迎战冰冻河面上的最后一股敌人，步兵和友军正面扛，骑兵绕个大圈兜到后面发动突击。敌人溃败后不必追击，所有部队护住友军向河对岸的村子狂奔，这时战场上原本驻守各处的敌军都会纷纷赶来追击，挡住他们等待友军安全进入村庄后即可宣告过关。


抢夺东南隘口的战斗需要速战速决

冰上之战（Battle of Ice）

1242年，德意志条顿骑士团集结大批精锐部队铺天盖地而来，亚历山大与其兄安德烈率军在楚德湖与敌展开决战。冰冻的湖面战场上，敌军主力由东北而来，友军部队驻守东南角隘口，安德烈统领麾下步兵驻守西南角坡口，此处有大量辎重车组成的人工隘口，另外己方骑兵及新购部队会在地图西北角登场，这意味着玩家如果要购买部队多半只能选择骑兵。



开往楚德湖的德意志条顿骑士团

开战后敌方前锋骑兵会迂回到地图西侧，企图从背后偷袭西南坡口阵地，利用阵地后侧的三队剑兵和两队弓手倚山结阵阻击。本关敌骑众多，步兵一定要记得切换为环形阵型，缠住敌骑。混战后亚历山大本队从侧面发起冲锋，吹号角鼓舞士气，将这股偷袭敌人击溃后准备应对来自正面的强敌。辎重车组成的护墙有两个入口，派两队人数最多的长枪兵以环形阵型堵住这两个入口，后面各加派一队长枪兵作为预备队，再后面放上所有弓弩部队，敌人的重骑兵蜂拥而来全堵在通道口陷入混战，如雨点般的箭矢会重创这些挤成一团的敌人。与此同时西北角的己方重骑兵也应出动突击敌阵后方的弓手，一旦击溃立即收手回撤，前面堵在隘口的敌主力迟早会崩溃。骑士团骑兵部队全灭


利用大车组成的隘口阻击敌骑兵

后，后面列阵于湖面上的敌步兵大队开始发起第二波攻击，此时迅速将堵在隘口的长枪兵撤下，换上剑兵阻敌，己方重骑兵可伺机再度出战收拾敌远程部队。击溃第二波攻击后，如果不出意外，右侧友军部队会被敌人歼灭，这股敌人将转身过来从正面向西南坡口发动第三波攻击。玩家可选择以逸待劳等敌人自己来送死，或主动出战，先打掉脱离本队的前锋骑兵，然后步兵正面缠斗，己方骑兵突击其侧翼。为保主将安全，亚历山大最好不要过早参加战斗，有空吹吹号角就行。消灭或击溃战场上所有敌军后获得楚德湖大捷的胜利。

伏击（Ambush）

连年战乱导致俄罗斯国力羸弱，日益强大的立陶宛人也想来趁火打劫，为了给这些强盗一点教训，亚历山大率军出征立陶宛，但己方阵营内的叛徒泄露了俄军作战计划，敌人在边境山谷中设下重兵埋伏。

本关己方部队于地图西南登场，但步兵在前骑兵在后，右侧林中有大量敌步兵埋伏，这股敌人会杀出截断前后两军。开局后有一支敌弓骑兵从谷中扑出袭扰，对方目的是引诱俄军入谷。前锋步兵迅速回撤到山坡上结阵，剑兵和斧兵面向来路抵挡林中杀出的敌人，弓箭手消灭骚扰的弓骑兵后协助步兵作战，骑兵队全力突击另一股敌人，将其击溃后迅速与前锋步兵会合。此时左前方山坡上又会涌出第二波伏兵，骑兵迅速转移到左侧山头，步兵退到山坡顶以逸待劳等敌人推进到山脚时发动冲锋上前缠斗，混战开始后左侧骑兵居高临下以锥形阵冲击敌阵后方弓手部队，号角声中对方纷纷亮起白旗逃窜。击退这波敌人后暂时让部队休整，观察地形发现地图北端谷口已被障碍物堵死，左右两侧山头上均隐藏有大量伏兵，此时如果靠近左侧高地会引发全地图敌军一起来攻，因此只能先夺取右侧高地。沿着右侧山梁将部队转移到地图东南角的密林中，步兵冲锋吸引对面山坡上的弓手火力，与对方剑兵进入混战后骑兵出动闪击敌弓手，击溃后立即回撤，所有长枪兵上前以环形阵阻挡闻讯赶来增援的敌骑兵，打退敌骑兵后还要对付右侧高地上不断赶来的敌步兵，利用对方长途跋涉队形散乱的机会以骑兵冲锋伺机砍杀敌弓手部队，或退回地图东南角倚山结阵御敌。消灭右侧高地所有敌军后会出现系统提示，此时再移师返回初期西南角的山坡，继续坡前结阵，长枪兵位于前列。派一队骑兵去挑逗左侧山脊上的敌弓手，对方果然倾巢出动，第一波来的是敌主将统帅的骑兵大队，长枪兵以环形阵型缠住，射光箭矢的弓手也全上，合力击毙敌主将，咬住不放后再让骑兵从右侧山谷中杀出，一个冲锋加上号角即可击溃敌骑。赶紧收拾剩余人马继续山坡列阵，第二波来的是左侧高地上的剩余敌步兵，弓手和剑兵数量惊人，战斗的关键是集中所有步兵合力攻击敌一支部队，一旦击溃立即换个新目标，所有步兵全开分散阵型减少敌弓矢伤害。混战中骑兵也要合力突击敌阵侧翼或后方的弓手部队，只求击溃不求缠斗，注意保护好亚历山大的安全，支撑到最后必能赢得这场最艰难战斗的胜利。


在穿透云层的阳光下迎接宿命之战

复仇（Revenge）

在抵御立陶宛人入侵的战斗中，亚历山大的弟弟米哈伊尔不幸阵亡，亚历山大和安德烈集结大军决心为米哈伊尔复仇，与立陶宛人的大决战迫在眉睫！

本关俄军列阵于地图南面山坡，亚历山大控制的部队分为三块，步兵主力在南端坡顶友军旁，重骑兵在步兵右侧不远处，另有一支弓手、剑兵和长枪兵组成的纵队驻防右翼山顶。开局后敌军会以多队重骑兵为先锋向右翼山顶发起猛攻，因此要迅速将山顶两队长枪兵结成环形阵型前冲缠住敌骑兵，剑兵也跟上把两处路口堵死，后面三队弓手会以箭雨重创攻山敌军。右翼山顶阵地迟早会丢，但如果部署得当足以消耗大量敌方有生力量，战前如果购买了额外的长枪兵部队也可派上山顶增援，拖住敌人越久对正面战场越有利。主战场这边让步兵阵列与友军保持平齐，全体重骑兵退到山顶切换为锥形阵准备冲锋。北面山上的立陶宛大军将先后发动三波攻击，第一波攻击以弓骑兵在前重骑兵居后，迅速将步兵阵中长枪兵前推阻拦，如果形势不妙也可等待双方交锋后发动己方重骑兵冲击敌阵侧翼，突入敌阵后立即吹响号角，一旦击溃大部敌人马上撤回山顶。切勿穷追敌方弓骑兵，让步弓手集中火力收拾他们，任何时候步兵阵都不要与友军拉开距离。初战告捷后友军略作休整便发起冲锋，敌军主将也会率少量重骑兵和大批步兵扑出，双方在山脚下展开第二波激战。此时亚历山大的步兵阵要稳稳跟在友军后面压阵并提供远程火力支援，重骑兵队合力击杀敌主将后迂回到侧翼掩杀对方弓手部队，只求击溃不必追杀。不久后俄军右翼山顶阵地丢失，占领那里的立陶宛人会沿着盘山道冲击右翼，附近有一支规模不小的友军步兵阵足以挡住对方骑兵先锋，亚历山大要尽快调回重骑兵大队协助冲击落在后面的敌弓手部队。击溃右翼威胁后，北面山上剩下的所有立陶宛步兵铺天盖地列阵涌来，步兵主力继续与友军互为照应，骑兵伺机冲击敌弓手等远程部队，撑不下去时可向右翼驻防的那支友军靠拢寻求援助，千万不要发动自杀式冲锋。亚历山大的本队人马如果打光可留在阵后吹号角，全体步兵切换为主动攻击模式，在友军协助下合力围攻冲上来的敌军，击溃所有敌人后获得最终胜利。

附：俄罗斯民族英雄亚历山大·涅夫斯基简介

Real Warfare 1242

亚历山大·涅夫斯基（公元1220～1263）原名亚历山大·雅罗斯拉维奇（Aleksandr Yaroslavich），是基辅大公弗谢沃洛德之孙，十三世纪时期俄罗斯著名的政治家和军事统帅。


亚历山大·涅夫斯基纪念像

1.涅瓦河口大捷一战成名

亚历山大在兄弟中排行老四，他16岁时父亲雅罗斯拉夫前往基辅继承大公之位，亚历山大因素有勇名继任诺夫哥罗德（Novgorod）公爵。诺夫哥罗德地处俄罗斯西北边境，常年战事不断，瑞典人、日耳曼人甚至穆斯林军队来来往往搞得当地百姓民不聊生。1240年，瑞典军队沿涅瓦河口越境入侵，未满20岁的亚历山大率小股部队突袭猝不及防的瑞典人大获全胜。历史学家称这场战斗使整个俄罗斯免于一场北欧浩劫，此战使亚历山大名噪一时，他因此获得涅夫斯基（俄文意为“涅瓦河的”）称号。击退外敌后，诺夫哥罗德当地贵族与这位年轻公爵的政治矛盾日益激化，最后的结果是亚历山大遭到驱逐。


亚历山大·涅夫斯基

2.以步兵胜骑兵创造奇迹之战

1241年，德意志立沃尼亚（今爱沙尼亚与拉脱维亚地区）骑士团为让基督圣光照耀整个东波罗的海而大举东侵，首当其冲的正是诺夫哥罗德公国，西部边境重镇普斯科夫一战而下，顿时诺夫哥罗德全境震动。犹如热锅上蚂蚁的贵族们以“迅雷不及掩耳盗铃”之势厚着脸皮把亚历山大又给请了回来，但这次的敌人可不简单，骑士团大团长赫尔曼是里加大主教艾伯特的亲弟弟，清一色重骑兵的立沃尼亚骑士团堪称那个时代最精锐的地面部队。1242年4月5日，趾高气扬的立沃尼亚骑士团4000余人与亚历山大率领的5000多步兵在楚德湖（Lake Peipus）南北相连的峡口相遇，表面上看亚历山大的兵力略占优势，但研究过古代战争的玩家应该明白重骑兵和步兵的实力对比绝不是一比一那么简单。战斗开始后，亚历山大先让部队后撤到尚未解冻的湖面冰层上，立沃尼亚骑士紧追不舍，双方在冰面上爆发激战。随着时间流逝，重骑兵在冰面上的劣势逐渐显现，滑溜溜的冰层一不小心就让他们人仰马翻，落马的骑士穿着厚重盔甲与敌搏斗可是占尽下风。亚历山大抓住时机命令两翼的弓箭手全部上阵厮杀，立沃尼亚骑士支撑不住开始溃逃，慌乱中不少重铠骑士踏破湖边薄冰掉入水中淹死，亚历山大再次赢得辉煌胜利。这场冰面上的战斗创造了冷兵器时代步兵对抗骑兵的军事奇迹，如果没有这场胜利，东波罗的海东正教地区将被欧洲天主教势力彻底吞并，今天的俄罗斯版图也许会重新改写。

《亚历山大·涅夫斯基》电影海报

3.运用灵活的政治手腕取得最大利益

亚历山大不仅是一位精通兵法的军事统帅，他同时也是一位能屈能伸的政治家。十三世纪正值从亚洲崛起的蒙古帝国疯狂扩张，成吉思汗把东欧这一片都打包封给了长子术赤，这就是蒙古四大汗国之一的金帐汗国。术赤次子拔都继承汗位后全力西征，这位军事战争艺术的狂热爱好者打遍东欧无敌手，俄罗斯诸公国不是遭到屠城就是被洗劫一空。罗马教廷呼吁东欧各国与蒙古人浴血奋战到底，但亚历山大压根没理会罗马教廷的号召。在他看来，蒙古人只要钱粮，而教皇那帮人则是钱粮、权力、宗教一样不落全要，作为一位精明的统治者只能两害相权取其轻。面对强大的蒙古铁骑，亚历山大毅然采取合作态度，不但按时足额交税纳粮，还往来于金帐汗国和俄罗斯各公国之间充当调解人和信使的角色。因为帮蒙古人办事有功，拔都于1246年封亚历山大为基辅大公，1252年拔都又册封其为弗拉基米尔大公。这下亚历山大可算发达了，不但把本该由长兄继承的祖上封地全收入囊中，甚至还有额外斩获。从某种角度来看，亚历山大是借助了蒙古人的力量成功打压和兼并了各自为政的俄罗斯诸公国。

4.后世公认有史以来最伟大的俄罗斯人

1263年11月，亚历山大在从金帐汗国返回诺夫哥罗德途中去世。亚历山大的遗骨后来被彼得大帝下令移至圣彼得堡大修道院，俄罗斯东正教会于1547年追封他为圣徒。苏联建国后，著名电影导演萨吉·艾森斯（Sergei Eisenstein）坦于1938年拍摄了弘扬爱国主义精神的历史战争大片《亚历山大·涅夫斯基》，三年后爆发的苏德战争使这部电影再度成为宣传焦点。1942年卫国战争期间，斯大林宣布亚历山大·涅夫斯基为民族英雄，苏联红军也设立亚历山大·涅夫斯基勋章，此勋章专门授予个人表现英勇果断，灵活指挥战斗并给敌以重创的苏军排至师级军官。2008年12月，在俄罗斯国家电视台举办的一次公众投票活动中，亚历山大·涅夫斯基获最多票数被选为有史以来最伟大的俄罗斯人。P


十八～十九世纪之间的亚历山大·涅夫斯基勋章


前苏联的亚历山大·涅夫斯基勋章

林晓：“游戏剧场”的本意，是刊载有关游戏的文学作品。所以游戏小说只是剧场内容中的一部分。“游戏剧场”还刊载过游戏脚本、创意设计以及散文，遗憾的是，这些类型的游戏文学作品太少了。《游戏的第N+1种玩法》算是非小说类的文学作品中不能界定类型的一篇文字，不过写得很有意思，作者在一个特定角度思考的同时，还有点小小的幽默和调侃。本来嘛，思考的时候谁规定必须要严肃呢。



游戏的第N+1种玩法

■河南 祈罔见



How to do things with games

伊万·杰尼索维奇的一天

早上6时，伊万像往常一样被闹铃声惊醒，虽然昨夜直到凌晨4点的世界杯让他颇为疲倦，不过想到还差23次晨跑就能取得的奖励——一双限量版的Nike运动鞋，他还是振作精神，从暖和的被窝中爬了起来。在牙刷上上下下运动若干下之后，柄上的红灯亮了一下后转为绿灯，宣布数据传输完成，他的电子宠物已经得到喂养，已然离升级不远了。穿戴完好步出小窝，他顺手看了下手机上自定义显示的新闻：“六艺公司宣布将在新一代健身终端中应用切割磁感线，重力等传感器技术，以避免部分玩家采用机械设备作弊……”

“还不是又要升级设备赚钱？”伊万愤愤地想，“不过能让人锻炼身体的时候更有点意思，这种游戏居然也有人作弊，真不知道那群龟儿子怎么想的，咒他们骨质增生腰椎间盘突出不满30就一身是病……”心里骂了两句，伊万迈开步子，开始他的第988次晨跑，随着口袋里手机一上一下地晃动，他跑步的数据将被记录下来，上传至网络，成为某个游戏进程的一部分。伊万选择了某个以死亡模式著称的剧本，可就算在这个以严苛著名、一天未参加晨跑角色就进入历史、必须重新来过的剧本里，仍然有很多人的数值坚持不懈的和他同步增长，让第一个满1000次晨跑者可取得的奖励变成一种压力与挑战。



基于地理位置的社交网络看上去很诱人，但这仅仅是个开始

“穷人真多。”伊万舔了舔嘴唇，略有些自嘲地喃喃自语。这个口头禅是该剧本里玩家群体对自己的一项反讽，毕竟，玩不起最新版的3D投影声光效果的游戏，没有时间和钱参与各种旅游冒险剧本，能在死亡模式的晨跑剧本里坚持不懈进行锻炼，算是穷人能参与得起的为数不多的娱乐了。随着街道两边低矮的楼房逐渐消失，远方的高楼大厦浮现在地平线上，伊万突然有种豪情满怀的感觉，忆起前不久网络上看到的某部上世纪著名的电影，他不禁放开喉咙，向着那片汇聚了金钱与荣华的地带高喊：“努力！奋斗！”

来不及理睬路旁环卫工人诧异的目光，伊万哈哈一笑，转头行去。

到达公司，收发邮件之后，伊万例行Check in了下LBS上的本公司副本。自然，比起若干大大小小的Boss和前辈，估计他在可预见的将来都不可能通过报到次数升级到副本Boss这一档次，不过做Boss自然有Boss的难处。在剔除一大堆鲜花buff，猪头攻击和莫名其妙的巫毒娃娃扎针诅咒后，他很快通过副本使用记录，得到了自己想要的信息：“最近10次汇报工作的同事，3个死于咆哮技能，2个被口水淹了，5个顺利Pass……略高于平均水平，看来不用太过担心。”

果然，在从老板办公室出门后，伊万再次Check in，以一只“心情+2”的黄色果实种植在了地下城的田地上，希望下个同事可以有所受益。至于对方是否领这个情，就不是他所关心的了。

午饭过后的休息时间，伊万抽出他珍爱的感应球拍步入娱乐室，已经有几个男女同事铺开体操毯，在娱乐室做起了体操。伊万略有些尴尬地笑笑，毕竟早有技术研究文章，论证在六艺游戏的评分体系中，体操对人物属性和任务评价的增长，是要高于乒乓球不少的。不过他总觉得男人做体操颇为怪异，因此并未参与。于是他转过身去掏出一个小球，面对着墙壁开始自顾自的练习，只是周一嘈杂的娱乐室自然比不上自己安静的小窝，在刚刚到达个人记录一半的时候，他手就一滑，将小球打歪了角度。

估计又有批劣质米要出厂，伊万撇了撇嘴。在六艺的生活剧本里，球拍使用可以看作舂米动作，锻炼的频率决定了技能提升快慢，而锻炼时的状态决定了产品的质量。这些虚拟产品将再经过一系列虚拟再加工与交易，最终到达那些进行大型旅游冒险任务的人手里，再变成负载了一个个故事和各种虚拟属性的纪念品。当然，成本都包含在参与这类任务的价格里了。

下午的工作并不繁重，伊万一边心不在焉的填表，一边琢磨应该怎样与隔壁公司的美女搭讪。尽管号称“收集普通人的生活”的六艺提供了几十种搭讪方式，上百种任务流程，不过谁都知道，如果真按网络投票选出的任务流程去搭讪，除非能在几百种流程中慧眼选中对方正好投过票的那种，否则十有八九会被划入“毫无创意，拾人牙慧”的名单，资讯的发达与全面，固然为人们提供了多种选择，可被识破老底的概率，相应的也越来越大了。

直到下班休息，伊万也没有想出什么新的点子，只好悻悻的目送美女的背影离去。在夜市逛荡消磨了段时间后，估计今天行走的路程到达了自己的锻炼标准，他才回到自己的小窝，上传了行走步数，传说中出售各类珍品的黑店仍然与他无缘，也只能依靠几条固定的线路赚点辛苦钱了。不过晚上固定的俯卧撑，仰卧起坐锻炼倒是获益不少，产出了两件不错的宝石，估计能卖个好价钱。在完成了一天的工作与运动后，伊万心满意足地上床睡觉，在梦里，他又遇见了肌肉、英雄救美和新明星的诞生，当然，只有在这个时候，主角才一无例外的都是他自己。

口袋妖怪，Foursquare和真人CS

现在，让我们从某个无聊作者对未来的YY中回过头来，看一看作为工具的游戏，是怎样扩展自己的影响和内容的。中国的游戏业界在舆论和社会的夹缝中挣扎的时候，国外的同行却早已另辟蹊径。任天堂在其最新的《口袋妖怪——心之金／魂之银》中同步捆绑发售一个计步器，玩家可以将一只口袋妖怪通过无线传输到该计步器中，通过随身携带以行走步数为该怪物累积经验值。随着步数增加还将积蓄一定的瓦特，使用瓦特可用来捕捉野生妖怪或者通过探测器找到道具传输回游戏中。而利用游戏机制促进了大众点评服务的Foursquare更是大名鼎鼎，通过奖章、地主以及各种令人眼花缭乱的头衔等虚拟奖励，成功汇集了原来令用户觉得“麻烦”而懒得主动贡献的点评信息，变成互联网新的金矿。





精灵球造型的计步器，绝妙的工业设计

某位网友曾言，“偷菜”的伟大之处在于：它用父母一辈每天定好闹钟，半夜起床“偷菜”这种事实，赤裸裸地反驳了他们对下一代沉迷网游的指责。这一事实证明，网络上的虚拟成就，并非只对伴随网络长大的一代人有吸引力，只要用户体验优秀，看得见却摸不着的虚拟金币、等级、道具、物品及与之结合的整套激励体系完善，便总是能够使人投入其中。

自然，单谈虚拟奖励如何如何吸引人，那是忽视了全天下游戏设计师的工作。为了“好玩”这个无法明确衡量的标准，无数仁人志士呕心沥血，把一套套令人目不暇接的游戏体系展现在我们面前。而当通往“好玩”的路上人满为患，乃至于你每踩一步，遇见的都有可能是前辈留下的惊天大雷时，“免费”似乎也成了个不错的方法。而当“免费”这块招牌不再顶用的时候，露点图片、兽兽等风马牛不相及的内容都出现在宣传里，则几乎看上去已是抱救命稻草的典型了。不错，网络时代注意力是稀缺资源，出格一点无可厚非，不过，噱头这东西，用多了也还是会疲劳的。



一处真人CS模拟作战场地。国外曾有用这种游戏训练团队合作性的实例，成效斐然

在游戏厂商们为了让用户在自家游戏里投入更多时间绞尽脑汁的时候，更多的传统行业也在试图借助游戏，丰富自家的产品和服务。在本次世界杯的宣传广告中，青岛啤酒就利用Web游戏，成功地将产品与互动娱乐初步结合。而由战争主题游戏发展而来的真人CS，更是已经形成了从设备生产到健身机构的完整产业链。随着LBS与摄像分析等技术的发展，能够参与游戏的手段也愈加丰富，当游戏的方式从任务到挂机再到健身运动，当那些造型出色，属性BT的装备从掉落到直接购买再到改由用户购买的产品、旅游的地点等决定，游戏厂商或许是不是该思考，自己的“好玩”与“特色”又在哪里呢？

被小觑的游戏

虚拟成就对玩家是稀缺资源么？显然是的，否则你解释不了为什么那么多人愿意为之废寝忘食，甚至放弃原则。

虚拟成就对厂商是稀缺资源么？不是，随便做个私服，你都能发现这类东西不过是几串字节，要多少有多少。

所以说，游戏厂商所能提供的，更多程度上是一种社交手段，一种信息组织方式，一张和WEB，SNS同样性质的

“网”罢了。装备、等级、任务，不过都是在这张“网”中筛选同样的人的工具。把有闲与有闲的人放在一起，自然会比较谁更有闲；把有钱人和有钱人放在一起，比较谁更有钱，那就更是不可缺少的调剂了。

然而这样终是小觑了游戏。

作为成本低、效率高、自我维持能力强的这样一种信息组织方式，用它所能收集的信息，必定远远超乎想像。Foursquare只是个开始，当越来越多、越来越新颖、越来越酷的数字成果悬在你的头顶，你是否还会拒绝回答如下问题：

你在哪儿？

你用什么？

你看法如何？

你做过什么自豪的事？

你如何规划自己的生活？

……

其实游戏远不止N种玩法，当你自认为N已是想象力的极限的时候，一定还有第N+1种。

从古希腊罗马到春秋战国，利用游戏的方式进行文化与军事教育，模拟训练，就一直是人类生活的重要组成部分。上溯足球，田径等现代运动的起源，也多数与游戏息息相关。迄今为止英文中的“运动”和“游戏”，还常常使用着同一个词“Game”。用游戏的方式充实课堂，增强团队合作，仍然是现代社会的一项重要技术。与小猫抓线团，猎豹互相追逐啃咬类似的动物游戏行为，更是不知刻在它们基因中多少年的岁月。当无数设计师殚精竭虑于如何在电子屏幕上重现更逼真、更震撼的战争或运动场面时，却不知有否想过，反过来，同样也可以利用这些技术手段与价值体系，充实和丰富我们网络外的生活。

把人们的整套生活搬到网上，一直是IT精英们的伟大梦想。然而人类基因并非纯为一天到晚坐在电脑前设计，眼疾、腰椎病、肥胖、痔疮等等，都是长期只用电脑工作娱乐，缺乏锻炼所可能诱发的病症。而且，也并非网络只要可以实现一个人“从摇篮到坟墓”的所有需求，才叫做生活网络化，高科技化，仿佛这样就代表了技术发展趋势，代表了历史前进方向。然而，即使网络能够实现网下生活的所有内容，也决不能令它不可缺少。只有令每个普通人都可以用网下的日常行动，也能在网络上的游戏里完成各种任务，获得成就，让他们的生活更为有趣的时候，网络才会真正与现实生活融为一体。

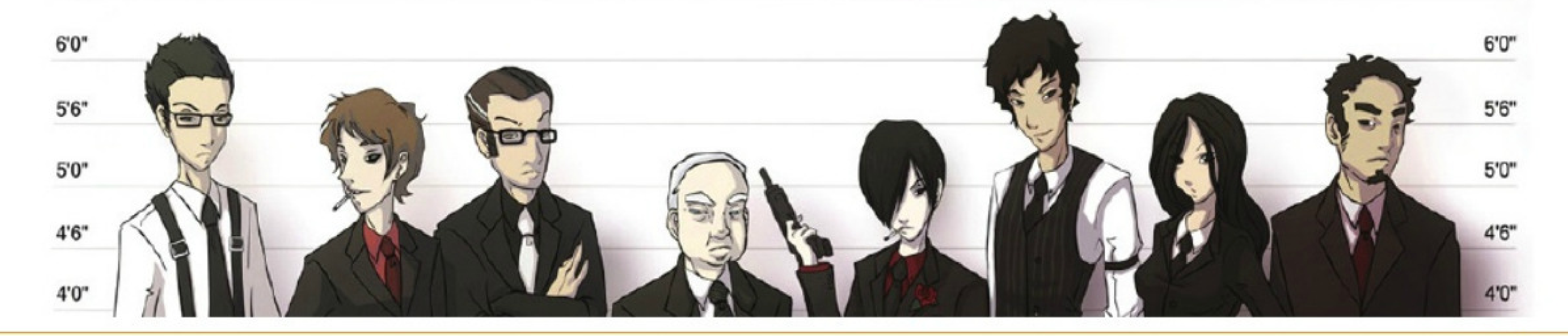
不是所有人都能像乔丹一样每天投篮500次，但有很多人会为了斯坦索姆副本的死亡骑士战马每天刷上半小时；不是所有人都能像盖茨每周读5本书，但有很多人肯为了每周固定的Raid站在副本前。那些每天半夜起床“偷菜”的人们，那些每天在生产线前站满12小时的人们，毅力、天赋与机遇或许各自不同，但找不到方向，努力了也不一定看到成果，是他们面对的共同问题。多一点虚拟奖励，或许不足以刺激每个人的行为转变，但至少通过游戏中业已成熟的各种系统记录和组织，可以让更多的人生活更有乐趣。一个跑了几年业务的推销员，他行走的距离算在当年长征里是否能比得上开国元勋？一个对整个城市角落无不熟悉的出租车司机，他是否有在虚拟世界里发现什么暗势力地下种族之类的机会？一个面对满街出自义乌小商品市场，淘宝上一半价格就能买到的旅游纪念品的旅客，会不会想念武侠小说中主角来到此地必可发现的高人灵药和武林秘籍？也许在未来，这些都为期不远。





一匹软陶死亡骑士战马，一次从虚拟转换到现实的阶段性尝试

固然，在现实里仅靠努力获得成功是很难的事，倾尽全力的人或许不少，但成果往往只有少数人能得到。但在由字节和比特构成的空间里，虚拟成就却未必如此。即使未必有毅力，未必有天赋，未必有机遇，未必有野心，每天跑几步路，做几个例行锻炼，保持健康的身体，完成几个任务，拿几个奖章，分享状态给关心你的人，像篇首那则小说中的主角一样，这些都是不太困难的事。能够用游戏的方式记录下自己的生活，能够从熟悉事物中有新的收获，能够从不同的角度审视平淡的现实，能够在类似的人群中扩展自己的社交伙伴，将会是比特海赋予我们的恩典。



林晓：不知不觉间，这个不平凡的2010年已经过去了大半，《大众软件》又迎来了一年一度的读者调查活动。与以往相同，本次调查目的依旧在于了解读者朋友们对过去一年杂志发展的认可程度，以及收集诸位对杂志栏目与内容的建议和看法。每一张调查单我们都会认真整理，每一条提议我们都会重视。大众的关注就是我们把杂志办好的动力，谢谢大家的支持！



你认为《大众软件》目前最应该加强的部分：

试着增加一些合适的栏目。

每期的版块可以随着刊登内容自由调整啊，不必局限于固定的栏目。

还有，需要仔细研读的应用类版块页面排版请尽量简洁些。

游戏剧场请引入更多佳作。

还有，游戏攻略也可以用小说手法写作吗？

加强校对，尽量减少错字。

还有错误的配图也请留意一下。

让读编往来的内容更丰富些。

编辑与读者间的互动性更需要提高。

完善一下杂志网站的建设。

不管是软件、硬件还是游戏，各种新闻的数量请适当增加些。

加强一下内容的同步时效性。



大众发言

关于《大众软件》的其他建议：

适当精简一下游戏方面的内容。

中旬杂志已经是游戏专刊啦，所以上下月刊可以适量增加些应用类的内容。

软件应用部分就可以多登些专业性、实用性更强的文章。

硬件方面的介绍版面也会更充裕，更丰富也更详细的评测也不会是问题。

每月来一次装机指南如何？

说到应用，像手机这样的数码产品其相关的实用软件也不要忽视。

还有排行榜，不仅仅是热门软件与游戏，新品硬件一样可以展开排行进行评比。

游戏与小说剧场的合集增刊很精彩，应用部分应该也可以集结出版方便查阅。

中旬刊好难买，上中下三本杂志可以允许同时订阅好吗？

中旬刊是否可以多送些周边？

赠品多点，再多点……

可以考虑赠送光盘？

减少些网游部分的内容吧，尤其是广告。

单机部分的游戏内容请再加强些。

多刊登些有深度的评论与分析类文章，枯燥的文字介绍不必占据过多的版面。

专题文章更多些！

关注热门新游戏固然重要，但优秀的怀旧冷门作品是否也可以用专栏回顾一下？

竞技类游戏同样也需要重视，关注这个领域的读者数量可是为数不少。

一个月3本杂志的价格对学生来说，是不是稍微有些高……

缩量求精！

不，现在的容量还不够，增加页码！

考虑一下合订本吧，既能方便读者阅读又能让价格更容易被人接受，不是吗？

我的希望

希望能加强网站建设，让喜欢《大众软件》的朋友们有一个交流的平台。

许多书报亭反映中旬刊很难订阅，是否能将上中下三本杂志合并订阅，不要再分成上下两期与中旬刊分别订阅呢？（**福建 陈炜昊**）

我读《大众软件》是从2009年开始吧，价格低，内容丰富，所以我选择了《大众软件》。要说建议我觉得应该加几张海报，可以适当的加点钱嘛，像做这种杂志最重要的就是创新，而且内容要充实。

希望你们能看到我的建议，谢谢！祝小编们身体健康，《大众软件》越办越好！（**北京 韩阳**）

不知道游戏相关内容所占篇幅过大算不算弱点？希望游戏不要占据过多的页码。

希望《大众软件》能将除游戏内容之外的部分集中编辑出版，方便读者按需购买。（**湖北 刘洋**）



《大众软件》无论在内容还是装帧上都比较出色，综合性也很强，但每月三刊20多元的支出对我这样一个穷学生来说负担也不算小了，能否考虑一下压缩版面来降低价格？

另外，我家的电脑是几年前的老古董，想要运行当下最新的游戏还是过于吃力了。所以单机游戏的版块是否偶尔也可以回顾一下过去的经典作品，或者推荐一些对配置不高的优秀游戏，满足一下我这样只能望着新游戏流口水的低端玩家需求呢？

最后，祝《大众软件》越办越壮大！（**江苏 刘潇**）

支持国产单机游戏，中华文化万岁！（**四川 李沛恒**）

拿到一期新的“大软”感觉很爽，第一想法就是看看“古剑”的跟踪报道。学校快放假了，希望买到“古剑”来玩玩。由于条件限制家里没法上网只能玩单机。我对“仙剑4”情有独钟，总喜欢一遍又一遍地反复拿出来回味，看看剧情听听音乐，给人一种很满足的感觉。由于“仙剑5”尚未发售，所以期待“古剑”这样的新一代国产RPG能够获得成功。很期望“大软”能多介绍一些国产的、带有中国文化色彩的优秀作品，对之前的那些经典国产游戏也能做一下回顾就最好了。（**北京 魏亚东**）

现在对《古剑奇谭》越来越关注，看来我和这部游戏是很投缘的：男主角名叫“百里屠苏”，而我在新浪微博的名字恰好就叫“百里北”——我们五百年前是一家人啊！看来以后要好好玩一玩这部游戏啊，否则对不起“百里”这个姓！（**北京 刘晓春**）

作为一名只玩单机还是国产游戏的玩家，我其实自认为又自豪又可怜。我是一个“仙剑”Fan，对《轩辕剑》的感情远不及对“仙剑”的深厚，但我依然很伤心，《轩辕剑》的未来已经这样迷茫了，“古剑”、“仙剑5”还有多少希望呢？对于《轩辕剑》，我只玩过《轩辕剑3》和外传《天之痕》并且一直保持着膜拜的态度看待这个系列，如今的大宇是否把过多的压力加在了“仙剑5”的研发组身上？在关注、支持“古剑”的同时，我也对“仙剑5”十分担心，毕竟烛龙是初次尝试，失败也无可厚非；而“仙剑5”则是汇聚了太多人的期待，虽然不希望姚仙他们赶工在年底仓促推出，但又很忐忑，“仙剑5”完成度过低，又是很多新人参与制作……无论如何，国产单机我还是要支持的！（**软粉翎曳**）



林晓：和所有以国产名义开发制作的游戏一样，伴随着《古剑奇谭》压盘上市而浮现的除了有来自多方的赞许与肯定外，也有一些不能顺畅游戏的技术问题。的确，作为依旧处于发展阶段的国产游戏产业做出的一次努力尝试，《古剑奇谭》并不是完美无缺的。无论如何，在《古剑奇谭》的北京首发会上，众多玩家展现的热情是有目共睹的。吹捧与逢迎是腐化的根源，但鼓励是成长的最佳催化剂，不是么？请多给国产游戏留下一些关怀吧。另一方面，除了各种炙手可热的金牌大作外，来自小众游戏玩家的发言也不容忽视：

强烈要求刊载一些好的日式AVG/ADV攻略，例如《明日的世界》。请留点位置给日式AVG吧……我的要求不高，只要几个小格子（例如“晶合通讯”中那些）就行了……（**广东 廖浩延**）

我买了《楼兰》，买之前不知道那居然是款ACG，我……（**广西 张聪**）

林晓：瞧，这就是结果。的确，随着宽带网络的普及化，原本属于小众游戏的日式AVG近几年来逐渐开始在互联网上崭露头角自成一派，但事实上，这种形似电子小说的游戏依旧是不折不扣的小众作品——要知道，即便是在消费市场已经成型的原产地，这种类型的游戏一次发售能卖出一万份以上就是不错的成绩了。

另一方面，从内容上来看，真正优秀的日式AVG还有一个特点，那就是“众乐乐不如独乐乐”。例如，廖浩延同学在游戏列表中填上的《Clannad》就是典型的代表：这部号称催泪神作的电子小说的确拥有相当感人的故事剧情，但是，这种纯粹的感性触动适合拿出来分享交流吗？答案是否定的。

相信我，把这份难能可贵的感动留在心底，将来你会发现这是成长道路上的一份重要财富。

DR留言板

林晓：桌面上的日历已经翻到了八月，酷暑一如既往地炙烤着来往穿行于这个季节的人群。耐人寻味的是，对于广大游戏玩家来说，这个闷热的夏天所代表的“灼热”意味并不仅仅局限于天气，诸多伴随着炎炎烈日隆重上市的游戏大作才是真正值得关注的白热化焦点。在诸位读者拿到这本杂志的时候，《星际争霸Ⅱ》在海外应该已经正式登上了贩售的货架，但是对于大多数国内玩家来说，能够名正言顺地拿到来自正规渠道的正版产品可能还需等待时日，不过，对于诸位身为“大软”读者的玩家而言，另一部同样可以向制作者付出的艰辛创作表示尊敬的游戏已是触手可及——没错，七月下赠送的《古剑奇谭》大家收到了吗？

事实证明，虽然在绝对数量上略逊一筹，但国产游戏玩家的赤诚之心是从来没有完全冷却的，让我们来看看读者们在回函卡上的留言吧。



7月下的杂志随刊赠送的《古剑奇谭》双DVD正版光盘在读者中引起了极大的反响，为了方便读者购买和激活《古剑奇谭》这款国产精品单机游戏，大家可通过《大众软件》杂志的官方淘宝店——《大众软件》读者俱乐部（http://popsoft.taobao.com/）购买激活码，由于大众软件为该游戏的官方合作伙伴，也请大家认清该网址，或电话咨询010—88118588以免上当受骗。

当梦想照进现实

貌似半年没来软盘了，如果忘了我是谁就忘了吧，不知道C叔小舞他们还在不。

还有zhou2629=Linuxer这个身份已经不用了，就认为他死了，他的梦想由“奈野千魔”这个人全部继承了——也就是我的新身份。

归入正题。

如果记得我的人的话就知道我在上技校，现在已经分配到北京基地实习了，到了单位每天干12个小时，干了两天被开除了，原因是说我眼神差？！

总之现在从北京回来了。技校也不用去了，现在除了梦想之外啥也没有，但因为梦想而想从现在开始就走游戏这个行业。

原来打算就在家自学上几年游戏相关的知识，从编程到美工到音乐，做独立游戏赚钱，但是跟父母讲不通，他们让我到部队做网络什么的？

我想做游戏的梦想知道我的人都知道。

于是想问要是能够搞上游戏行业的话，现在家境不富裕，现在应该怎么做，是到什么专业培训游戏的学校学习还是到哪个单位应聘什么的。

总之不想让父母养着，而且想做自己想做的工作（搞游戏行业），而且我也了解现在游戏行业的现状和工作环境，“大软”我还是每期都看，所以了解的差不多。

另外想到“大软”工作。不知道是什么条件，谢谢。

现在电脑方面的话就是PS还不错，现在正在家苦修日文和美工（手绘），一两个月的时间应该能够熟练了。

其他的就是现在我像个愣子，就是老实过头的意思，正在练习口才，因为口才不好。

想找我的话百度HI，zhou2629说过已经不用了，找一个叫奈野千魔的ID，谢。

（软粉 zhou2629）

林晓：以上内容摘自软盘地带“读编往来”版块的软粉发帖。

从某种意义上来讲，zhou2629同学的发言可以视作当今涉世未深的年轻一代心态的缩影：不甘于现状，对未来充满梦想，梦想着能用自己的力量改变现状。从积极向上的角度来看，这种敢于进取的心态是值得肯定的，但是，仅仅拥有梦想就可以顺利地改变现实吗？今天就让我们简单探讨一下这个问题。

回顾一下zhou2629同学之前发表过的帖子，我们可以很清楚地看到这位读者朋友曾经做过的努力尝试是多么的具有代表性：和现今相当一部分游戏玩家一样，zhou2629同学对于那些散发着铜臭气味的网络游戏与蹒跚而行的国产单机市场极为不满，但与绝大多数过完嘴瘾就偃旗息鼓不再生事的看客不同，这位相当热血的同学踌躇满志地制定了一个雄心勃勃的计划：既然现实没法满足我们的需要，很好，那就让我们自力更生动手改变这个局面吧！

年轻气盛。对于那个充满着青涩味道的独立游戏制作计划，我的评价就是这四个字。

那么，那个激情洋溢的计划结果又是如何呢？很遗憾，和大多数只凭一腔热情就展开的努力一样，最终，计划无疾而终。

冷笑者继续旁观，悲叹者继续叹息，当事者虽然什么都没有多说，但从最后的宣言帖中依旧可以体会到隐含其中的深深失落。不过，值得注意的是，即便计划已经宣告失败，zhou2629同学依旧没有放弃奋斗的决心——上面这篇帖子就是他的证明。

那么，梦想的价值究竟值得付出多少努力呢？努力真的能改变让人不满的现实吗？这的确是个现实的问题。

事实上，尽管在一般印象中，梦想的意义在于作为行动目标的指引与导向，但实际上，这个概念的真正价值并非去苛求必须实现。要知道，相比于严苛的现实，充满浪漫意味的梦想无疑是更轻松也更浮华的——但是每个梦想都有其诞生的种子，而对于作为捕梦人的当事者来说，真正的任务就是从那些浮光掠影的幻想中寻找有价值的火花来进行可行性分析与规划，只有如此梦想才会真正成为向前推进的动力。

确立了自己的方向，接下来的步骤自然是展开行动。同样，和传统中的印象不同，努力这种经常被视为切实可靠的实际行动也不是那么单纯的，基本来说，其中包含三个步骤：

第一，明确自身的实力。

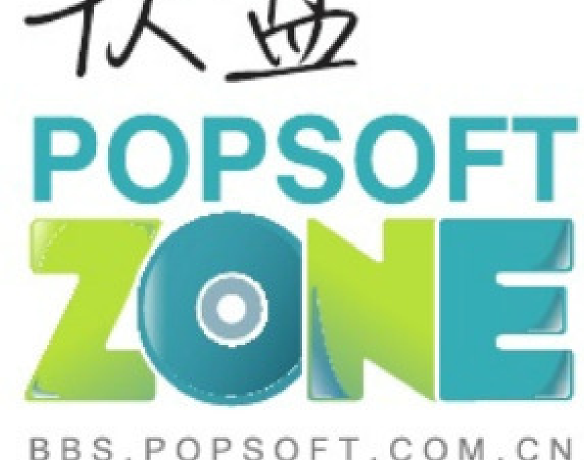
自己的程度究竟能达到何种地步，对于即将开展的行动自身又有哪些优势与软肋？作为准备工作中最为关键的一环，对自我实力的客观评估无疑是最重要的。及时发现自己的不足并加以改善弥补，无疑是对日后行动能够顺利展开提供的最可靠保障。

第二，制定合理的计划。

完善过自身的实力之后，接下来的任务自然是针对实际目标设计合理的行动计划：这个任务究竟是依靠一己之力就能拿下还是需要团结众人集思广益才能完成？如果计划中产生的变化与自身的设想有所冲突，那么应该选择妥协还是解决？对实际行动可能面对的变数做出提前规划，一点正确的先期准备总归是不会有错的。

第三，展开踏实的努力。

然后，最重要的部分自然是根据前面的准备工作展开实际行动了。请记住，努力不是万能的，但要想凭借自己的力量改变令自己不满的现实，努力永远是最为现实的。



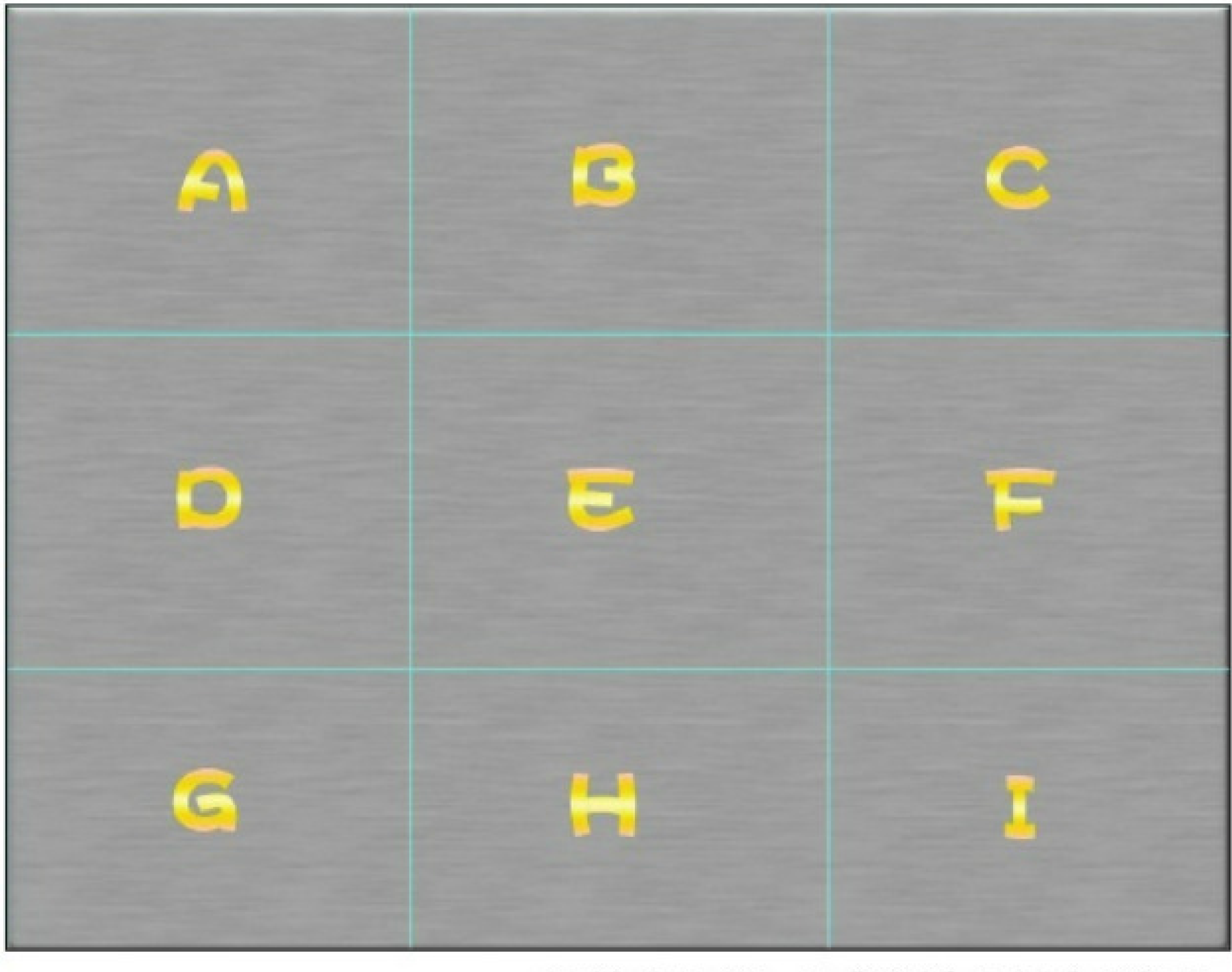
玩《众神之战》拼图游戏，赢取丰富奖品

拥有近百组服务器，火爆公测中的《众神之战》游戏，是一款以古希腊神话为背景，却仅仅只有百兆客户端的MMORPG大作。《众神之战》具有操作简单易上手，轻松休闲可以挂机两大亮点，受到各年龄层玩家的喜爱。玩家身临其中，不仅能够体验宠物系统、坐骑系统、战场PK系统、自动挂机系统、副本系统等精彩内容，更有全天候的精彩活动伴随，每一天都会有意想不到的收获。《众神之战》的详细介绍请见官网（http://zs.176.com/）

《众神之战》拼图游戏玩法：

将A图中1-9数字的方块图重新填入B图A-I空格中，形成完整清晰的拼图即可。只需将B图A-I空格对应的A图数字寄给我们即可获得抽奖机会，如A1-B2-C3-D4-E5-F6-G67-H8-I9。





答案可用E-mail或者信件形式寄给我们。E-mail请发至linxiao@popsoft.com.cn，邮件主题为“《众神之战》拼图游戏”，邮件中请注明来信者通讯地址和姓名。来信请寄北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“《众神之战》拼图游戏”收，邮编：10036。邮件中请注明来信者通讯地址和姓名。该活动截止日期为9月15日。



《众神之战》拼图游戏奖品：

一等奖：苹果iPod nano 8G　1台

二等奖：MP3 2G　3台

三等奖：众神抱枕　20个

四等奖：众神乐扣杯　50个



快评

本期杂志的上市日期实在是好早……不过真的很值得，附赠的《古剑奇谭》光盘真不错，盘面非常精致，游戏本身也相当好玩，看来得考虑去软件店再买一份作为珍藏了，毕竟“大软”送的光盘纸袋保存起来不太方便。国产游戏很不好做，在我看来，这种和杂志媒体互相配合进行宣传推广的手段还是值得发扬的。（**北京 阿潆**）

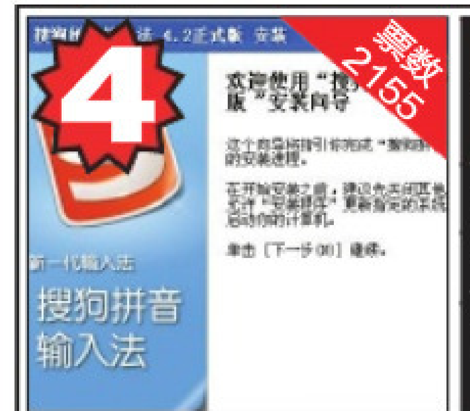
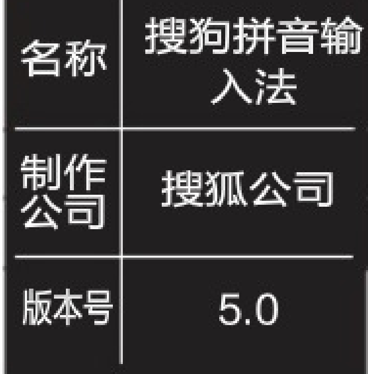
本期的专题真的好过瘾！《星际争霸Ⅱ》马上就要上市了，在这种节骨眼上能看到这样大篇大篇的《星际争霸Ⅱ》文字真的是好爽！希望“大软”在《星际争霸Ⅱ》上市后也能多多刊登这样的内容，毕竟我相信现在暴雪还是玩家的第一选择吧！另外，本期赠送的《古剑奇谭》游戏光盘出乎意料地好，不知道“大软”以后能不能像这期一样附赠《星际争霸Ⅱ》的光盘呢？相信一定会有无数玩家欢呼雀跃的。（**湖北 SC2_FANS**）



林晓：告别了章鱼哥指点乾坤决定胜负的世界杯赛场，属于游戏玩家的年度盛宴终于要宣告开幕了。作为专业报道玩家喜闻乐见内容的媒体，有关《星际争霸Ⅱ》的文字自然是不会忽视的，不管是专题、战报还是攻略一个都不会少，敬请期待吧！8月下的这期杂志各位读者的感想又是如何？欢迎拍砖或给小红花，E-mail给linxiao@popsoft.com.cn说出你的第一感受。精彩的评论将被刊登在杂志上，还有精美的礼物喔。

热门软件排行榜

截止日期2010年08月15日

排名	图片	票数	名称	制作公司	版本号
1		2189	QQ	腾讯	2010
2		2175	迅雷	迅雷网络技术有限公司	5.9.23.1448
3	 	2163	360安全卫士	奇虎公司	7.1
4	 	2155	搜狗拼音输入法	搜狐公司	5.0
5	 	2149	谷歌浏览器（Chrome）	谷歌	6.0.458.1
6		2136	QQ影音	腾讯	2.4
7		2128	千千静听	郑南岭	5.6
8		2117	KM Player	姜龙喜（韩）	2.9.4.1437
9		2105	世界之窗	凤凰工作室	3.2
10		2098	傲游浏览器	傲游天下科技有限公司	2.5.14
11		2086	暴风影音2012	暴风网际科技有限公司	3.10.06.30
12		2074	金山毒霸	金山软件	2011
13		2059	easy Mule	Very CD	1.1.13
14		2041	Firefox	Mozilla	3.6.6
15		2032	瑞星杀毒软件	北京瑞星公司	2010
16		2021	酷狗音乐2010	酷狗科技	6.119
17		2017	WinRAR	Eugene Roshal	3.93
18		2011	NOD32	ESET	4.0
19		2008	Photo shop	Adobe	CS5
20		2000	卡巴斯基	卡巴斯基实验室	2010



小白：目前主流的浏览器包括IE、Firefox、Chrome，以及用户在国内较少，但同样受很关注的Opera、Safari等。如何进一步提升速度与功能，是它们目前需面对的挑战。仅从速度上讲，通过各种流行测试软件的结果不难看出，IE可谓是“永远的倒数第一”，不过目前的IE9在JSBenchmark的测试中已经快过了Firefox 3.6，且在SunSpider基准测试中，IE9也快过了IE8近10倍，估计那些对IE速度不满的用户，可以暂时少咒骂一会了。

虽然数据比较养眼，但其实我们在使用浏览器时，往往更关注功能是否够用、界面是否好看，这就是为什么尽管Opera速度很快，但在国内却少有问津的原因。如果没有好看的界面、简单易用的功能，即使核心再优秀也无法贴近多数用户。从这点上看，之前1.4版的世界之窗浏览器被很多用户喜爱，就是因为它在仅610kB的安装包里实现了许多实用功能，弥补了当时主流浏览器IE6的不足。不过这款小巧的浏览器不能满足更高的使用要求，越来越多的用户意识到，互联网已成为生活中的重要部分，它们对浏览器功能的需求也越来越高。目前国内比较受欢迎的浏览器包括傲游、搜狗、360等，它们都结合了自身的各方面优势，成为主流。

也许对于Firefox、Chrome的使用高手来说，这些浏览器不怎么入眼，他们看不惯那些花花绿绿的界面、零散的功能，以及时不时弹出的“xxx浏览器正在保护你的安全”，所以在网上经常能看到某高手，轻蔑地回答为何某安全浏览器并不安全：“用xx即可搞定，小白不解释！”可不是也有那么一句话么——“适合的才是最好的”，不能指望所有人一夜间成为高手，罗马也不是一天建成的么！P








战略速查手册

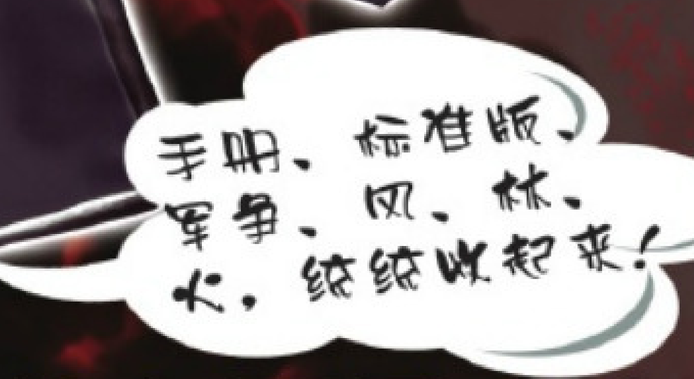
由官方专业技术人员指导、《大众软件》资深编辑执笔，汇总各路《三国杀》精英玩家心血，包含上千道《三国杀》实战中可能遇到的问题，无论玩家遇到什么问题都可第一时间从本手册中找到权威、详实的解答！

官方授权，大众软件携手精心打造
周年庆特制礼包



内含：
随身携带《速查手册》1本
游戏精美海报1张
桌游专用牌套200张
《大众软件》创刊纪念版桌游收纳包1个
更随刊附送全新《三国杀——“林”》1包

全国各地书报亭有售！
零售价：29.8元



更有配备《三国杀》标准版的升级大礼包限量上市

内含：
《三国杀》标准版一套
随身携带《速查手册》一本
精美海报一张
桌游专用牌套200张以及《大众软件》创刊纪念版桌游收纳包一个
更随刊附送全新《三国杀——“林”》一包




全国各地书报亭有售！
零售价：68.8元

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
联 系 人：郭雪梅
传真：（010）65934375
邮编：100026
电话：（010）65934375　65025164

邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN